

Harry Potter

A COLEÇÃO BIBLIOTECA DE HOGWARTS

DRACO DORMIENS NUNQUAM TITILLANDUS



J.K. ROWLING

VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

Harry Potter

A COLEÇÃO BIBLIOTECA
DE HOGWARTS

DRACO DORMI ENIM MUOJAN TITILLANDO



J.K. ROWLING

Table of contents

1. Capa
2. Folha de rosto
3. Pottermore Publishing
4. Conteúdo
5. Animais Fantásticos e Onde Habitam
 1. Prefácio do autor
 2. Introdução
 3. Sobre este livro
 4. O que é um animal?
 5. Uma breve história da percepção que os trouxas têm dos animais fantásticos que vivem ocultos
 6. Animais fantásticos ocultos
 7. A importância da Magizoologia
 8. Classificações do Ministério da Magia
 9. Um glossário dos animais fantásticos
 10. Sobre o autor
6. Quadribol Através dos Séculos
 1. Prefácio
 2. 1. A evolução da vassoura voadora
 3. 2. Os jogos antigos com vassouras
 4. 3. O jogo do brejo de Queerditch
 5. 4. A chegada do pomo de ouro
 6. 5. Precauções antitrouxas
 7. 6. Mudanças no quadribol a partir do século XIV
 8. – Campo
 9. – Bolas
 10. – Jogadores
 11. – Regras
 12. – Juízes
 13. 7. Times de quadribol da Grã-Bretanha e da Irlanda
 14. 8. A disseminação do quadribol pelo mundo
 15. 9. A invenção da vassoura de corrida
 16. 10. O quadribol hoje
 17. Sobre o autor
7. Os Contos de Beedle, o Bardo
 1. Prefácio
 2. 1. O bruxo e o caldeirão saltitante
 3. Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O bruxo e o caldeirão saltitante”
 4. 2. A Fonte da Sorte

5. [Comentários de Alvo Dumbledore sobre “A Fonte da Sorte”](#)
 6. [3. O coração peludo do mago](#)
 7. [Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O coração peludo do mago”](#)
 8. [4. Babbitty, a Coelha, e seu Toco Gargalhante](#)
 9. [Comentários de Alvo Dumbledore sobre “Babbitty, a Coelha, e seu Toco Gargalhante”](#)
 10. [5. O conto dos três irmãos](#)
 11. [Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O conto dos três irmãos”](#)
8. [Comic Relief](#)
 9. [Lumos](#)
 10. [Também por](#)
 11. [Copyright](#)

Guide

1. [Cover](#)
2. [Beginning](#)
3. [Conteúdo](#)

Harry Potter

A COLEÇÃO BIBLIOTECA
DE HOGWARTS

J.K. ROWLING

Pottermore
PUBLISHING

Pottermore

PUBLISHING



Conteúdo

Animais Fantásticos e Onde Habitam

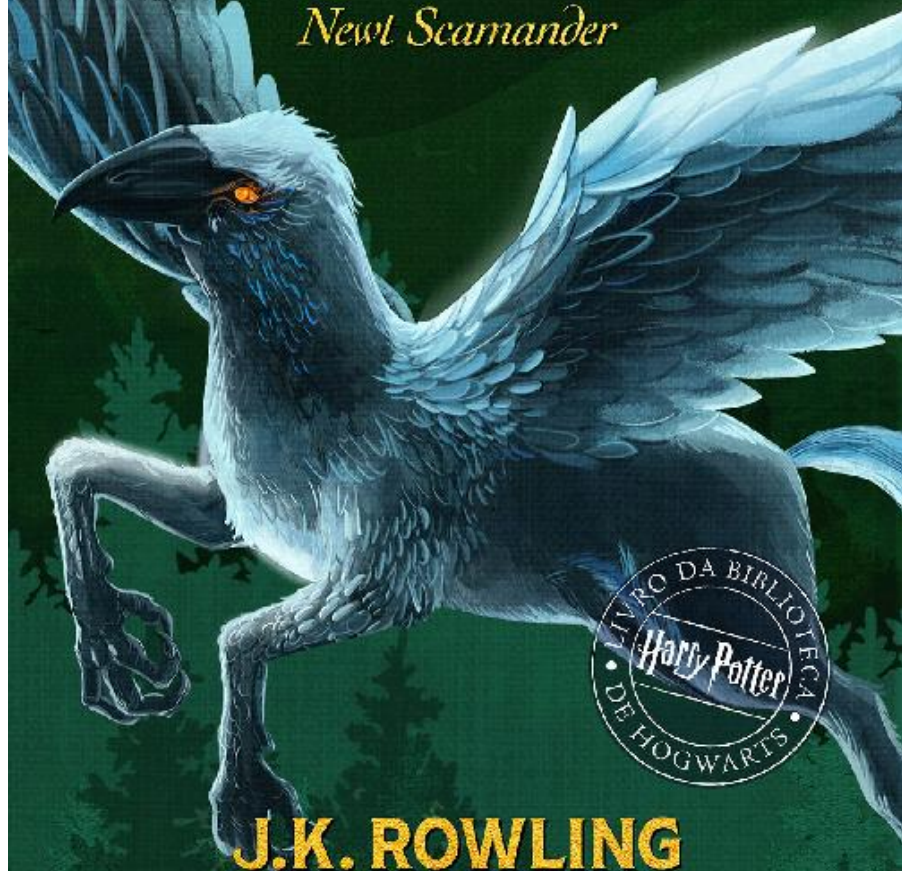
Quadribol Através dos Séculos

Os Contos de Beedle, o Bardo

ANIMAIS FANTÁSTICOS

E ONDE HABITAM

Newt Scamander



J.K. ROWLING

Com os agradecimentos a J.K. Rowling por criar este livro
e, com tanta generosidade, doar todos os seus direitos
autorais a Comic Relief e Lumos





SUMÁRIO

Prefácio do autor

Introdução

Sobre este livro

O que é um animal?

Uma breve história da percepção que os trouxas têm dos animais fantásticos que vivem ocultos

Animais fantásticos ocultos

A importância da Magizoologia

Classificações do Ministério da Magia

Um glossário dos animais fantásticos

Sobre o autor

PREFÁCIO DO AUTOR

(aparecer somente na versão ‘Para Bruxos’)

Em 2001, uma reimpressão da primeira edição de meu livro *Animais fantásticos & onde habitam* foi disponibilizada aos leitores trouxas. O Ministério da Magia consentiu este lançamento sem precedentes para arrecadar fundos à Comic Relief, uma instituição filantrópica trouxa muito respeitada. Permiti o relançamento do livro apenas com a condição de que fosse incluída uma advertência, garantindo aos leitores trouxas que esta é uma obra de ficção. O professor Alvo Dumbledore concordou em escrever um prefácio adequado, e foi uma satisfação para nós dois que o livro tenha arrecadado tanto dinheiro para algumas das populações mais vulneráveis do mundo.

Depois da revelação de determinados documentos secretos guardados no Ministério da Magia, recentemente o mundo bruxo soube um pouco mais a respeito da criação de *Animais fantásticos & onde habitam*.

Ainda não tenho condições de contar toda a história de minhas atividades nas duas décadas em que Gerardo Grindelwald aterrorizou o mundo bruxo. À medida que outros documentos venham a ser revelados nos próximos anos, terei mais liberdade para falar abertamente de meu papel nesse período sombrio de nossa história. Por ora, vou me limitar a corrigir algumas das imprecisões mais gritantes em recentes relatos da imprensa.

Em sua recente biografia: *Homem ou monstro? A VERDADE sobre Newt Scamander*, Rita Skeeter declara que nunca fui magizoólogo, mas um espião de Dumbledore que usou a magizoologia como “disfarce” para se infiltrar no Congresso Mágico dos Estados Unidos da América (MACUSA), em 1926.

Como saberá qualquer um que tenha vivido nos anos 1920, esta é uma alegação absurda. Nenhum bruxo disfarçado teria decidido se fazer passar por magizoólogo nesse período. O interesse em animais mágicos era considerado perigoso e suspeito, e levar uma maleta repleta de tais criaturas a uma cidade grande era um grave erro, se refletirmos bem agora.

Fui à América para libertar um pássaro-trovão traficado, o que já

foi bem arriscado, uma vez que na época o MACUSA tinha uma política de maldição da morte contra todas as criaturas mágicas. Tenho orgulho de afirmar que a presidente Serafina Picquery, um ano após minha visita, instituiu uma Ordem para a Proteção dos Pássaros-trovão, edito que ela por fim estenderia a todas as criaturas mágicas. (A pedido da presidente Picquery, não fiz menção às criaturas mágicas americanas mais importantes na primeira edição de *Animais fantásticos*, porque ela desejava dissuadir turistas bruxos. Como na época a comunidade bruxa americana estava sujeita a uma perseguição maior do que suas contrapartes europeias, e dado que inadvertidamente contribuí para uma grave infração ao Estatuto Internacional de Sigilo em Nova York, eu concordei. Nesta nova edição, recoloquei-os em seu lugar de direito.)

Meses seriam necessários para contradizer cada afirmativa ensandecida do livro da Srta. Skeeter. Simplificarei acrescentando que, longe de ser “o amante que deixou Serafina Picquery de coração partido”, a presidente deixou claro que se eu não partisse de Nova York rápida e voluntariamente, ela tomaria medidas drásticas para me expulsar dali.

É verdade que fui o primeiro no mundo a capturar Gerardo Grindelwald, e é também verdade que Alvo Dumbledore foi algo além de um professor para mim. Não posso dizer mais do que isso sem temer infringir a Lei de Sigilo Mágico Oficial ou, mais importante, a confiança que Dumbledore, o mais reservado dos homens, depositou em minha pessoa.

De várias maneiras, *Animais fantásticos & onde habitam* foi um trabalho de amor. Agora vejo esse primeiro livro e revivo lembranças que estão gravadas em cada página, embora invisíveis ao leitor. É minha mais profunda esperança que uma nova geração de bruxos e bruxas venha a encontrar nestas páginas motivos renovados para amar e proteger os incríveis animais com que partilhamos a magia.

Newt Scamander

(Nota do editor: "ficção óbvia - tudo muito engraçada - ninguém precisa se preocupar - espero que gostem")

INTRODUÇÃO

SOBRE ESTE LIVRO

ANIMAIS FANTÁSTICOS & ONDE HABITAM é fruto de muitos anos de viagens e pesquisas. Lanço um olhar ao meu passado e vejo um bruxinho de sete anos de idade que passava horas no quarto, desmembrando toletes, e sinto inveja das viagens que ele faria: da selva mais escura ao deserto mais ensolarado, do pico de montanhas a alagados, aquele garoto sujo de sangue de tolete iria procurar, quando crescesse, os animais descritos nas páginas seguintes. Visitei grutas, tocas e ninhos em cinco continentes, observei os hábitos curiosos dos animais mágicos em centenas de países, testemunhei seus poderes, ganhei sua confiança e, em certa ocasião, espantei-os com minha chaleira de viagem.

A primeira edição de *Animais fantásticos* foi encomendada em 1918 pelo Sr. Augusto Worme da editora Obscurus Books, que teve a gentileza de me perguntar se eu consideraria a possibilidade de escrever para a sua casa editorial um compêndio bem fundamentado sobre as criaturas mágicas. À época, eu era um simples funcionário subalterno do Ministério da Magia e aceitei imediatamente a oportunidade, visando, ao mesmo tempo, a aumentar o meu miserável salário de dois sicles por semana e a passar as minhas férias viajando pelo planeta em busca de novas espécies mágicas. O resto é história editorial.

A presente introdução pretende responder a algumas das perguntas que me chegam com maior frequência pelo correio semanal desde que este livro foi lançado em 1927. A primeira é a que considero mais fundamental – o que é um “animal”?

O QUE É UM ANIMAL?

Há séculos a definição de “animal” tem causado controvérsia. Embora isto surpreenda quem esteja estudando Magizoologia pela primeira vez, o problema talvez fique mais claro se pararmos um instante para considerar três tipos de criaturas mágicas.

Os Lobisomens passam a maior parte do tempo sob a forma humana (seja a de bruxo ou a de trouxa). Uma vez por mês, no entanto, eles se transformam em animais selvagens e quadrúpedes com intenções assassinas e sem consciência humana.

Os hábitos dos centauros não são humanos: eles habitam lugares isolados, recusam roupas e preferem viver longe de bruxos e trouxas, embora tenham inteligência igual a ambos.

Os trasgos revelam uma aparência humanoide, caminham eretos, podem aprender algumas palavras simples, mas são menos inteligentes do que o unicórnio mais obtuso e não possuem poderes mágicos propriamente ditos, exceto sua força prodigiosa e sobrenatural.

Perguntamos então: qual dessas criaturas é um “ser” – ou seja, uma criatura digna de direitos legais e voz no governo do mundo mágico – e qual é um “animal”?

As primeiras tentativas para decidir que criaturas mágicas deviam ser designadas “animais” é extremamente primitiva.

Burdock Muldoon, chefe do Conselho de Bruxos^[1] no século XIV, decretou que todo membro da comunidade mágica que caminhasse sobre duas pernas dali em diante faria jus à condição de “ser”, e os demais permaneceriam “animais”. Imbuído de um espírito fraterno ele convidou todos os “seres” a se reunirem com os bruxos em um encontro de cúpula para discutir as novas leis da magia, e descobriu, para seu intenso desapontamento, que errara nos cálculos. O salão do encontro estava apinhado de duendes que haviam trazido em sua companhia o maior número de criaturas bípedes que encontraram. Conforme nos conta Bathilda Bagshot em *Uma história da magia*:

Mal se conseguia ouvir com a gritaria dos oraqui-oralá, os lamentos dos agoureiros e o canto incessante e agudo dos fiuuns. Enquanto os bruxos e bruxas tentavam consultar os papéis que tinham diante deles, uma variedade de fadinhas e pequenos duendes circulava em volta de suas cabeças, dando risinhos abafados e dizendo coisas ininteligíveis. Uns doze trasgos começaram a quebrar o salão com suas maças, enquanto megeras deslizavam pelo lugar à procura de crianças para

comer. O chefe do Conselho se levantou para abrir o encontro, escorregou em um monte de excremento de pocotó e saiu do salão correndo e xingando.

Vemos assim que o fato de possuir duas pernas não era garantia de que uma criatura mágica pudesse ou devesse ter interesse nos assuntos do governo bruxo. Amargurado, Burdock Muldoon renegou qualquer tentativa de integrar os membros não bruxos da comunidade mágica no Conselho de Bruxos.

A sucessora de Muldoon, Madame Elfrida Clagg, tentou redefinir os “seres” na esperança de criar laços mais fortes com outras criaturas mágicas. “Seres”, declarou ela, eram aqueles capazes de falar uma língua humana. Todos que conseguissem falar inteligivelmente aos membros do Conselho estavam, portanto, convidados a comparecer ao próximo encontro. Mais uma vez, porém, houve problemas. Os trasgos que tinham aprendido com os duendes algumas frases simples começaram a destruir o salão como antes. Os furanzões corriam em torno das pernas das cadeiras dos conselheiros, unhando os tornozelos ao seu alcance. Entrementes, uma grande delegação de fantasmas (que haviam sido barrados sob a liderança de Muldoon, mediante o argumento de que não andavam sobre duas pernas, mas deslizavam) compareceu, mas eles se retiraram desgostosos com o que denominaram mais tarde de “ênfase descarada do Conselho nas necessidades dos vivos em oposição aos desejos dos mortos”. Os centauros, que sob Muldoon haviam sido classificados como “animais” e, agora, sob Madame Clagg, definidos como “seres”, recusaram-se a comparecer ao Conselho em protesto pela exclusão dos sereianos, que não eram capazes de conversar em outra língua exceto serêiaco quando subiam à superfície.

Somente em 1811 foram encontradas definições que a maior parte da comunidade mágica achou aceitáveis. Grogan Stump, o Ministro da Magia recém-nomeado, decretou que um “ser” era “qualquer criatura que possuísse inteligência suficiente para compreender as leis da comunidade mágica e para compartilhar a responsabilidade na preparação de tais leis”.^[2] Na ausência dos duendes os trasgos foram interrogados e o Conselho concluiu que não entendiam nada do que lhes era dito; foram, portanto, classificados como “animais” apesar de andarem sobre duas pernas; os sereianos, pela primeira vez, foram convidados por meio de intérpretes a se tornarem “seres”; fadinhas, elfos e gnomos, apesar de sua aparência humanoide, foram relegados com firmeza à categoria de “animais”.

Naturalmente, a questão não se encerrou aí. Todos conhecemos os extremistas que fazem campanha pela classificação dos trouxas como “animais”; todos sabemos que os centauros recusaram a condição de

“seres” e solicitaram permanecer como “animais”;^[3] entretantes, os lobisomens foram transferidos da Divisão de Animais para a de Seres há muitos anos; no momento em que escrevo há um Serviço de Apoio aos Lobisomens na Divisão de Seres, enquanto o Registro de Lobisomens e a Unidade de Captura de Lobisomens permanecem subordinados à Divisão de Animais. Várias criaturas extremamente inteligentes são classificadas como “animais” porque não conseguem superar suas naturezas brutas. As acromântulas e as manticoras são dotadas de linguagem, mas tentarão devorar qualquer humano que se aproxime delas. A esfinge fala somente em charadas e enigmas e se torna violenta quando recebe uma resposta errada.

Sempre que nas páginas seguintes a classificação de um animal continuar incerta, o fato será registrado em seu verbete.

Abordemos agora a pergunta que bruxas e bruxos mais fazem quando a conversa se volta para a Magizoologia: Por que os trouxas não veem essas criaturas?

UMA BREVE HISTÓRIA DA PERCEPÇÃO QUE OS TROUXAS TÊM DOS ANIMAIS FANTÁSTICOS QUE VIVEM OCULTOS

Por mais surpreendente que possa parecer a muitos bruxos, os trouxas nem sempre foram ignorantes a respeito das criaturas mágicas e monstruosas que nos esforçamos há tanto tempo para esconder. Um relance pela arte e a literatura trouxas da Idade Média revela que eles sabiam ser reais muitas das criaturas que hoje consideram imaginárias. O dragão, o grifo, o unicórnio, a fênix, o centauro – estes e muitos outros estão representados nas obras de arte daquele período, embora com uma inexatidão quase cômica.

Contudo, um exame mais atento dos bestiários trouxas daquele período comprova que a maioria dos animais mágicos ou passou inteiramente despercebida dos trouxas ou foi confundida com outra coisa qualquer. Examinem o fragmento do manuscrito, a seguir, de autoria de um tal Irmão Benedito, um monge franciscano de Worcestershire:

Hoje, quando andava pelo canteiro de ervas, afastei um pé de manjerição e descobri um furão de tamanho monstruoso. Ele não correu nem se escondeu como costumam fazer esses animais, mas saltou sobre mim, fazendo-me cair de costas no chão e gritando com uma fúria pouco natural: “Dá o fora, careca!” Mordeu então o meu nariz com tanta força que fiquei sangrando por muitas horas. O frei não quis acreditar que eu encontrara um furão falante e até me perguntou se eu andara bebendo o vinho de nabos do Irmão Bonifácio. Como o meu nariz continuasse inchado e sangrando fui dispensado de assistir às vésperas.

Evidentemente, nosso amigo trouxa tinha descoberto não um furão, como ele supôs, mas um furanzão, muito provavelmente em perseguição à sua vítima preferida, os gnomos.

A compreensão insuficiente é muitas vezes mais perigosa do que a ignorância, e o temor que os trouxas têm da magia sem dúvida aumentou com o seu medo do que poderia estar escondido em seus canteiros de ervas. A perseguição dos trouxas aos bruxos nessa época estava atingindo uma intensidade até então desconhecida, e a visão de animais como dragões e hipogrifos contribuía para a histeria dos trouxas.

Não é objetivo deste livro discutir o período de trevas que

precedeu a retirada dos bruxos para a clandestinidade.[4] Estamos interessados apenas no destino dos animais fabulosos que, como nós próprios, tiveram de se ocultar para que os trouxas se convencessem de que magia não existia.

A Confederação Internacional dos Bruxos discutiu a questão em sua famosa reunião de cúpula de 1692. Nada menos de sete semanas de discussões, por vezes azedas, entre bruxos de todas as nacionalidades, foram dedicadas ao espinhoso problema das criaturas mágicas. Quantas espécies poderíamos ocultar do olhar dos trouxas e quais deveriam ser? Onde e como iríamos escondê-las? O debate prosseguiu, acalorado, e embora houvesse criaturas inconscientes de que seu destino estava sendo decidido, outras contribuíram para o debate.[5]

Finalmente chegaram a um acordo.[6] Vinte e sete espécies, desde o tamanho de um dragão ao de um bandinho, deveriam ser escondidas dos trouxas, de modo a criar a ilusão de que jamais haviam existido, exceto na imaginação. Este número cresceu no século seguinte, à medida que os bruxos adquiriram maior confiança nos seus métodos de ocultamento. Em 1750 foi inserida no Estatuto Internacional de Sigilo em Magia a Cláusula 73, hoje respeitada pelos Ministérios da Magia do mundo inteiro:

Todo governo bruxo se responsabilizará pelo ocultamento, cuidado e controle de todos os animais, seres e espíritos mágicos que vivam dentro das fronteiras do seu território. Se tais criaturas causarem mal ou chamarem a atenção da comunidade trouxa, o governo bruxo da nação afetada será disciplinado pela Confederação Internacional dos Bruxos.

ANIMAIS FANTÁSTICOS OCULTOS

Seria inútil negar que há violações ocasionais da Cláusula 73 desde sua inserção no Estatuto. Os leitores britânicos mais velhos se lembram do Incidente Ilfracombe de 1932 quando um dragão verde-galês errante mergulhou sobre uma praia apinhada de trouxas que se banhavam ao sol. As fatalidades foram felizmente evitadas pelas medidas corajosas tomadas por uma família de bruxos em férias (condecorada pelo ato com Ordens de Merlim, Primeira Classe), em que seus membros prontamente realizaram a maior operação de Feitiços da Memória deste século nos habitantes de Ilfracombe, afastando por um triz a calamidade iminente.[7]

A Confederação Internacional dos Bruxos tem aplicado repetidas multas em certas nações por desrespeitarem a Cláusula 73. O Tibete e a Escócia são os dois infratores mais insistentes. Os trouxas que veem iétis têm sido tão numerosos que a Confederação achou necessário basear permanentemente uma Força-Tarefa Internacional nas montanhas do Tibete. Entrementes a maior alga do mundo continua a escapar à captura no lago Ness e parece ter se desenvolvido uma verdadeira sede de publicidade.

Apesar desses lamentáveis incidentes, nós bruxos podemos nos dar os parabéns pelo bom trabalho que temos feito. Não resta dúvida de que a maioria esmagadora dos trouxas da atualidade se recusa a acreditar nos animais mágicos que seus antepassados tanto temiam. Mesmo os trouxas que veem excrementos de pocotó ou rastros de lesmalenta – seria tolice supor que os vestígios de tais criaturas sejam ocultáveis – parecem se satisfazer com a mais inconsistente das explicações não mágicas.[8] Se algum trouxa tiver o pouco juízo de confidenciar a outros que viu um hipogrifo voando para o norte, as pessoas em geral irão acreditar que ele bebeu ou está “variando”. Por mais injusto que isso pareça para com o trouxa em questão, é melhor do que ser queimado na fogueira ou afogado no laguinho do povoado.

Então, como é que a comunidade bruxa esconde os animais fantásticos?

Por sorte algumas espécies não precisam de muita ajuda para evitar serem vistas pelos trouxas. Criaturas como o tebo, o seminvisível e o tronquilha têm maneiras próprias e extremamente eficientes de se camuflar, e nunca foi necessário o Ministério da Magia intervir para

ajudá-los. Por outro lado, há animais que, graças à inteligência ou à timidez inata, evitam a todo custo o contato com os trouxas – por exemplo, o unicórnio, o bezerro apaixonado e o centauro. Outras criaturas mágicas habitam lugares inacessíveis aos trouxas – este é o caso da acromântula, nas profundezas da floresta virgem de Bornéu, e da fênix, que faz ninho nos picos de montanhas inalcançáveis sem usar magia alguma. Finalmente, o que é mais comum, temos os animais que são pequenos demais, velozes demais ou gostam demais de passar por animais mundanos e não atraem a atenção dos trouxas – chizácaros, gira-giras e crupes pertencem a esta última categoria.

Ainda assim, há animais em número suficiente que, seja ou não intencionalmente, continuam visíveis até aos olhos trouxas, e são esses que geram uma quantidade considerável de trabalho para o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Esse Departamento, o segundo maior do Ministério da Magia,^[9] cuida das variadas necessidades das muitas espécies sob sua responsabilidade, de muitas maneiras diferentes.

Hábitats Seguros

É possível que o passo mais importante para ocultar as criaturas mágicas seja a criação de hábitats seguros. Os Feitiços Antitrouxas impedem que invasores penetrem nas florestas, onde centauros e unicórnios vivem, e nos lagos e rios designados para uso dos sereianos. Em casos extremos, como o do quintípede, áreas inteiras foram tornadas imapeáveis.^[10]

Algumas dessas áreas seguras precisam ser mantidas sob constante supervisão bruxa: por exemplo, reservas de dragões. Enquanto unicórnios e sereianos se contentam em permanecer nos territórios destinados ao seu uso, os dragões aproveitam qualquer oportunidade para sair à caça fora dos limites de suas reservas. Em alguns casos os Feitiços Antitrouxas não funcionam, pois os poderes do próprio animal poderão cancelá-los. Tal é o caso do cavalo-do-lago, cujo único objetivo na vida é atrair para si seres humanos, e o do Pogrebin, que sai à procura deles.

Controle de Vendas e Criação

A possibilidade de um trouxa se assustar com quaisquer dos animais maiores e mais perigosos foi grandemente reduzida pelas severas penas agora vinculadas à criação e venda de seus ovos e filhotes. O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas

mantém uma vigilância rigorosa sobre o comércio de animais fantásticos. A Proibição de Criação Experimental de 1965 tornou ilegal o desenvolvimento de novas espécies.

Feitiço Desilusório

O bruxo da rua também tem sua participação no ocultamento dos animais mágicos. Aqueles que são donos de hipogrifos, por exemplo, são obrigados por lei a encantar a fera com um Feitiço Desilusório para distorcer a visão de qualquer trouxa que possa surpreendê-lo. Os Feitiços Desilusórios devem ser realizados diariamente porque seus efeitos costumam se desfazer.

Feitiços da Memória

Quando o pior acontece e um trouxa vê o que ele ou ela não deveria ver, o Feitiço da Memória talvez seja o melhor instrumento para reparar o dano. O Feitiço da Memória pode ser realizado pelo dono do animal em questão, mas em caso de trouxas terem sido seriamente afetados, o Ministério da Magia pode enviar uma equipe de obliviadores treinados.

A Seção de Desinformação

A Seção de Desinformação somente intervirá nos casos extremos de colisão magia-trouxa. Algumas calamidades mágicas ou acidentes são simplesmente demasiado óbvios para serem explicados pelos trouxas sem o auxílio de uma autoridade externa. Em tais casos, a Seção de Desinformação entrará em contato direto com o primeiro-ministro dos trouxas para buscar uma explicação não mágica e plausível para o acontecido. Os esforços ininterruptos dessa Seção em persuadir os trouxas de que todas as provas fotográficas do cavalo-do-lago Ness são falsas já produziram algum efeito no sentido de salvar uma situação que, no passado, parecia extremamente perigosa.

A IMPORTÂNCIA DA MAGIZOOLOGIA

As medidas anteriormente descritas são apenas um vislumbre dos objetivos e do alcance do trabalho feito pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas. Resta apenas responder à pergunta para a qual todos nós, no íntimo, sabemos a resposta: por que continuamos, coletiva e individualmente, tentando proteger e ocultar os animais mágicos, mesmo os que são selvagens e indomáveis? A resposta é transparente: para assegurar às gerações futuras de bruxas e bruxos o prazer de apreciar seus poderes e sua estranha beleza, como temos tido o privilégio de fazer até hoje.

Ofereço este livro como uma simples introdução ao tesouro de animais fantásticos que habitam o nosso mundo. Oitenta e uma espécies são descritas nas páginas que se seguem, mas não duvido que outras venham a ser descobertas, exigindo edições revisadas posteriores de *Animais fantásticos & onde habitam*. Entrementes, acrescentarei apenas que me dá grande prazer pensar que gerações de jovens bruxas e bruxos ampliaram seu conhecimento e compreensão das feras fantásticas de que tanto gosto através das páginas deste livro.

1 O Conselho de Bruxos precedeu o Ministério da Magia.

2 Abriu-se uma exceção para os fantasmas, que afirmavam ser insensível classificá-los como “seres” quando eram tão evidentemente “ex-seres”. Stump, portanto, criou as três divisões do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas que existem até hoje: a Divisão de Feras, a Divisão de Seres e a Divisão de Espíritos.

3 Os centauros fizeram objeções a algumas das criaturas com quem deveriam compartilhar a condição de “ser”, tais como as megeras e os vampiros, e declararam que eles administrariam seus negócios independentemente dos bruxos. Um ano depois os sereianos fizeram o mesmo pedido. O Ministério da Magia aceitou essa exigência com relutância. Embora exista uma Seção de Ligação com os centauros na Divisão de Feras do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, nenhum centauro jamais a usou. De fato, “ser designado para a Seção dos Centauros” tornou-se uma piada no Departamento e significa que a pessoa em questão será em breve demitida.

4 Quem estiver interessado na história completa desse período particularmente sangrento da vida dos bruxos deve consultar *Uma história da magia* de Bathilda Bagshot (Ed. Livrinhos Vermelhos, 1947).

5 Delegações de centauros, sereianos e duendes foram persuadidas a comparecer à reunião de cúpula.

6 À exceção dos duendes.

7 Em seu livro publicado em 1972, *Trouxas sensitivos*, Blenheim Stalk afirma que alguns habitantes de Ilfracombe não foram afetados pelo Feitiço da Memória em Massa. “Até hoje, um trouxa apelidado de ‘Esquisitão’ continua falando nos bares ao longo da costa sulina de ‘um baita lagarto voador’ que perfurou seu colchão de ar.”

8 Há um fascinante exame dessa feliz tendência dos trouxas em *A filosofia do mundano: por que os trouxas preferem não saber*, do Prof. Mordico Egg (Ed. Dust & Mildewe, 1963).

9 O maior Departamento do Ministério da Magia é o Departamento de Execução das Leis da Magia, ao qual os outros seis departamentos estão, de alguma forma, subordinados – com a possível exceção do Departamento de Mistérios.

10 Quando uma área territorial é tornada imapeável, é impossível traçá-la nos mapas.

CLASSIFICAÇÕES DO MINISTÉRIO DA MAGIA

O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas classifica todos os animais, seres e espíritos conhecidos. Oferece assim um guia imediato para a periculosidade conhecida da criatura. As cinco classes são as seguintes:

Classificação do Ministério da Magia (M.M.)

XXXXXX	Mata bruxos / impossível treinar ou domesticar
XXXX	Perigoso / exige conhecimento especializado / bruxo perito pode enfrentar
XXX	Bruxo competente pode enfrentar
XX	Inofensivo / pode ser domesticado
X	Tedioso

Em alguns casos achei necessária uma explicação para a classificação de um determinado animal e acrescentei notas de rodapé.

A decorative frame with a scalloped, cloud-like border, composed of multiple concentric, slightly irregular black lines that create a sense of depth and shadow.

UM GLOSSÁRIO
DOS
ANIMAIS FANTÁSTICOS



ACROMANTULA (ACROMÂNTULA)

Classificação M. M.: XXXXX

A acromântula é uma aranha monstruosa de oito olhos e dotada de fala humana. É originária de Bornéu, onde habita a mata fechada. Suas características incluem pelos negros e grossos que lhe cobrem o corpo; as pernas têm uma envergadura que pode abranger até quatro metros e meio; as pinças produzem um estalido distinto quando ela se excita ou se irrita; e, finalmente, produz uma secreção venenosa e tece teias abobadadas no solo. A acromântula é carnívora e prefere presas de grande porte. A fêmea é maior do que o macho e pode pôr até cem ovos de cada vez. Macios e brancos, eles têm o tamanho de uma bola inflável de piscina. Os filhotes nascem de seis a oito semanas após a postura. Os ovos de acromântula são classificados como Artigos Não Comerciais Classe A pelo Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, o que significa que sua importação ou venda é punida com severidade.

Acredita-se que esse animal foi desenvolvido por bruxos, possivelmente com a finalidade de guardar suas casas ou tesouros, como acontece com a maioria dos seres criados por meio de magia.^[11] Apesar de sua inteligência quase humana, a acromântula, no entanto, não é treinável e oferece extremo perigo a bruxos e trouxas.

Os boatos de que uma colônia desses animais teria se formado na Escócia não foram confirmados.

ASHWINDER (CINZAL)

Classificação M. M.: XXX

O ashwinder (cinzal) se forma quando se permite que um fogo mágico^[12] arda livremente durante muito tempo. Uma cobra fina, cinza-claro, de olhos rutilantes, surgirá das brasas desse fogo e rastejará para as sombras da habitação em que se encontra, deixando um rastro de cinzas atrás de si.

O cinzal vive apenas uma hora, tempo usado para procurar um lugar escuro e protegido e ali depositar seus ovos, depois do que ele vira pó. Os ovos são vermelho-vivo e liberam um intenso calor. Podem incendiar uma habitação em minutos se não forem encontrados e congelados com um feitiço apropriado. O bruxo que perceber que há um ou mais cinzais soltos em casa deve procurar rastreá-los imediatamente e localizar a ninhada de ovos. Uma vez congelados, os ovos são muito valiosos para o preparo de Poções de Amor e podem ser comidos inteiros como remédio para a malária.

Os cinzais são encontrados no mundo inteiro.

AUGUREY (AGOUREIRO), também conhecido como Irish Phoenix (fênix irlandesa)

Classificação M. M.: XX

O augurey (agoureiro) é nativo da Grã-Bretanha e da Irlanda, embora por vezes seja encontrado em outros países do norte europeu. Pássaro magro e de aspecto tristonho, que lembra um abutre pequeno e malnutrido, o agoureiro é preto-esverdeado. É extremamente tímido, faz ninho em moitas espinhosas, come grandes insetos e fadas, só voa sob chuva pesada e, no restante do tempo, fica escondido em seu ninho em feitiço de lágrima.

O agoureiro tem um canto baixo e soluçante característico, que antigamente se acreditava anunciar a morte. Os bruxos evitavam os ninhos de agoureiro com medo de ouvir esse som de partir o coração, e acredita-se que mais de um bruxo sofreu um ataque cardíaco ao passar por uma moita e ouvir o lamento de um agoureiro escondido.

[13] Com o tempo, porém, pesquisas pacientes revelaram que esse pássaro simplesmente anuncia a aproximação da chuva.[14] Desde então, ele entrou na moda como barômetro caseiro, embora haja quem ache difícil aturar o seu lamento contínuo durante os meses de inverno. As penas do agoureiro não servem para fazer canetas porque repelem a tinta.

11 Animais dotados de fala humana raramente aprendem a falar sozinhos; exceção a esta regra é o furanção. A Proibição de Criação Experimental somente entrou em vigor neste século, muito depois da primeira notícia oficial, em 1794, da descoberta de uma acromântula.

12 Qualquer fogo a que se tenha adicionado uma substância mágica como o pó de Flu.

13 Sabe-se que Úrico, o Excêntrico, dormiu em um quarto contendo nada menos de cinquenta agoureiros de estimação. Em um inverno particularmente chuvoso, Úrico

se convenceu, ao ouvir o canto dos seus agoureiros, de que havia morrido e se transformara em fantasma. Suas tentativas de atravessar as paredes da casa resultaram, segundo seu biógrafo Rodolfo Pittiman, em uma “concussão que durou dez dias”.

¹⁴ Veja *Por que não morri ao ouvir o canto do agoureiro*, de autoria de Gulliver Pokeby, 1824 (Ed. Livrinhos Vermelhos).



BASILISK (BASILISCO), também chamado King of Serpents (Rei das Cobras)

Classificação M. M.: XXXXX

O primeiro basilisco de que se tem notícia foi criado por Herpo, o Sujo, um bruxo das trevas de nacionalidade grega e ofidiglota, que descobriu, após muitas experiências, que um ovo de galinha chocado por um sapo produzia uma cobra gigantesca dotada de poderes extraordinariamente perigosos.

O basilisco é uma cobra verde-vivo que pode alcançar quinze metros de comprimento. O macho tem uma pluma vermelha na cabeça. Suas presas são excepcionalmente venenosas, mas seu órgão de ataque mais poderoso são os grandes olhos amarelos. A pessoa que os encara sofre morte instantânea.

Se a fonte de alimentos é suficiente (o basilisco come todos os mamíferos e aves e a maioria dos répteis), ele pode atingir uma idade avançada. Acredita-se que o espécime de Herpo, o Sujo, viveu quase novecentos anos.

A criação do basilisco foi declarada ilegal desde a época medieval, embora a prática seja facilmente dissimulável, pois basta remover o ovo de galinha do choco do sapo quando o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas aparece à porta. Contudo, uma vez que os basiliscos não são controláveis, exceto por ofidiglotas, eles oferecem tanto perigo à maioria dos bruxos das trevas quanto a qualquer outra pessoa, e não há registros de basiliscos na Grã-Bretanha nos últimos quatrocentos anos.

BILLYWIG (GIRA-GIRA)

Classificação M. M.: XXX



O billywig (gira-gira) é um inseto nativo da Austrália. Mede cerca de um centímetro e três milímetros, é azul-safira berrante. Sua velocidade é tão grande que ele raramente é percebido pelos trouxas e, muitas vezes, nem pelos bruxos até receberem sua picada. As asas do gira-gira saem do alto da cabeça e rodam a grande velocidade quando ele voa. Na extremidade oposta do corpo há um ferrão longo e fino. Quem é picado por um gira-gira sente tonteira seguida de levitação. Há gerações, jovens bruxas e bruxos australianos têm tentado apanhar gira-giras para provocá-los e serem picados por eles, produzindo assim esses efeitos colaterais mesmo que o excesso de picadas possa fazer a vítima flutuar no ar descontrolada durante dias seguidos. Nos casos em que há uma forte reação alérgica, essa flutuação pode se tornar permanente. O ferrão seco do gira-gira é usado em várias poções e acredita-se que seja um dos ingredientes do popular doce Delícias Gasosas.

BOWTRUCKLE (TRONQUILHO)

Classificação M. M.: XX

O bowtruckle (tronquilho) é uma criatura que guarda árvores, encontrável principalmente no oeste da Inglaterra, sul da Alemanha e certas florestas da Escandinávia. É difícilimo de localizar por ser pequeno (no máximo vinte centímetros de altura) e aparentemente formado por tronco e gravetos com dois olhinhos castanhos.

O tronquilho, que se alimenta de insetos, é uma criatura pacífica e extremamente tímida, mas se a árvore em que ele vive é ameaçada, há quem diga que ele salta sobre o lenhador ou sobre o cirurgião-florestal que está tentando danificar sua habitação e fura os olhos deles com seus dedos longos e afiados. Oferecer bichos-de-conta aos tronquilhos os acalma por tempo suficiente para uma bruxa ou um bruxo retirar madeira de sua árvore para a fabricação de uma varinha.

BUNDIMUN (BANDINHO)

Classificação M. M.: XXX

O bundimun (bandinho) é encontrado no mundo inteiro. Ele infesta as

casas, perito que é em se infiltrar sob as tábuas do soalho e rodapés. A presença do bandinho em geral é anunciada por um fedor de decomposição. Ele secreta uma substância que apodrece até as fundações da habitação em que se encontra.

Quando em repouso, o inseto lembra uma mancha de fungo esverdeado dotada de olhos, embora quando se assuste ele fuja com suas numerosas perninhas finas. Alimenta-se de sujeira. Os Feitiços de Limpeza acabam com a infestação de bandinhos em uma casa, mas se seu dono deixou que os insetos proliferassem livremente, ele deverá entrar em contato com o Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) antes que a casa desmorone. A secreção de bandinhos diluída é usada para preparar certos fluidos mágicos de limpeza.



CENTAUR (CENTAURO)

Classificação M. M.: XXXX^[15]

O centauro tem cabeça, tronco e braços humanos ligados a um corpo de cavalo cujo colorido varia. Inteligente e dotado de fala humana, a rigor, não deveria ser chamado de animal, mas a seu próprio pedido foi assim classificado pelo Ministério da Magia (veja a Introdução deste livro).

O centauro habita a floresta. Acredita-se que ele teve origem na Grécia, embora haja atualmente comunidades desses animais em várias partes da Europa. As autoridades bruxas em cada país em que há centauros destinaram a eles áreas em que não serão incomodados pelos trouxas; porém, eles não têm grande necessidade da proteção bruxa, pois contam com recursos próprios para se esconder dos humanos.

O modo de vida do centauro é envolto em mistério. Geralmente, eles têm tanta desconfiança de bruxos quanto de trouxas e, na realidade, parecem não fazer grande diferença entre os dois. Vivem em rebanhos que reúnem de dez a cinquenta membros e gozam da reputação de entender de cura mágica, adivinhação, manejo do arco e astronomia.

CHIMAERA (QUIMERA)

Classificação M. M.: XXXXX

A chimaera (quimera) é um monstro grego raro com cabeça de leão, corpo de bode e rabo de dragão. Feroz e sanguinária, ela é extremamente perigosa. Só se conhece um exemplo de alguém que tenha abatido uma quimera, mas o azarado bruxo em questão caiu do seu [cavalo alado](#) e morreu pouco depois, sem forças. Os ovos da quimera são classificados como Artigos Não Comerciais Classe A.

CHIZPURFLE (CHIZÁCARO)

Classificação M. M.: XX

O chizpurfle (chizácaro) é um pequeno parasita de até um milímetro e meio de altura com a aparência de um caranguejo e dotado de grandes presas. É atraído pela magia e pode infestar o pelo e as penas de criaturas como crupes e agoureiros. Penetra também a habitação de bruxos e ataca objetos mágicos tais como varinhas, que ele rói gradualmente até o cerne mágico, ou então se instala em caldeirões sujos, onde engole qualquer restinho de poção.^[16] Embora o chizácaro possa ser eliminado facilmente com qualquer das poções patenteadas à venda no mercado, várias infestações podem exigir uma visita da Subdivisão de Pragas do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas, pois o chizácaro quando inchado por substâncias mágicas torna-se muito difícil de combater.

CLABBERT (CLABERTO)

Classificação M. M.: XX

O clabbert (claberto) é uma criatura arbórea, que lembra uma cruz de mico com sapo. Teve origem no sul dos Estados Unidos, embora há muito tempo tenha sido exportado para o mundo inteiro. Sua pele lisa e sem pelos é malhada de verde, as mãos e os pés são palmados e os braços e pernas longos e flexíveis, o que permite ao bicho se balançar de um galho para outro com a agilidade de um orangotango. Sua cabeça tem pequenos chifres e uma boca larga, que parece estar rindo, cheia de dentes afiados como uma navalha. O animal alimenta-se principalmente de pequenos lagartos e aves.

Sua característica mais marcante é uma enorme pústula no meio da testa que fica vermelha e faísca quando o bicho percebe um perigo. No passado, os bruxos americanos mantinham clabertos em seus jardins para dar sinal antecipado da aproximação de trouxas, mas a Confederação Internacional dos Bruxos criou multas que reduziram muito tal prática. A visão à noite de uma árvore cheia de pústulas brilhantes, embora decorativa, atraía muitos trouxas querendo saber por que seus vizinhos continuavam a acender os enfeites de Natal em junho.

CRUP (CRUPE)

Classificação M. M.: XXX

O crupe é originário do sudeste da Inglaterra e é muito parecido com um *terrier*, exceto pelo rabo bifurcado. É quase certo que seja um cão criado por magia porque é muito leal aos bruxos e feroz com os trouxas. É um grande comedor de refugo, ingere qualquer coisa desde gnomos a pneus velhos. A licença para se ter um crupe pode ser obtida

no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas após um simples exame para comprovar que o bruxo interessado é capaz de controlar o animal nas áreas habitadas por trouxas. O dono é também obrigado por lei a cortar o rabo dele, com um Feitiço de Corte indolor, entre a sexta e a oitava semanas de vida para que o crupe não chame a atenção dos trouxas.

15 O centauro recebe uma classificação XXXX não porque seja excessivamente agressivo, mas porque deve ser tratado com grande respeito. O mesmo se aplica a sereianos e unicórnios.

16 Na ausência de magia, sabe-se que os chizácaros atacam objetos elétricos por dentro (para compreender melhor o que é eletricidade, veja *Vida doméstica e hábitos sociais dos trouxas britânicos*, de Wilhelm Wigworthy, Ed. Livrinhos Vermelhos, 1987). As infestações de chizácaros explicam os defeitos intrigantes de muitos artefatos elétricos trouxas relativamente novos.



DEMIGUISE (SEMINVISO)

Classificação M. M.: XXXX

O seminviso é encontrado no Extremo Oriente, embora não seja fácil localizá-lo, porque pode se tornar invisível quando ameaçado. Disto decorre que só pode ser visto por bruxos treinados para sua captura.

O seminviso é um animal herbívoro e pacífico, cuja aparência lembra a de um gracioso macaco com grandes olhos negros e tristes, em geral escondidos sob os pelos da cabeça. O corpo inteiro é coberto por pelos longos, finos e sedosos. Essa pelagem é muito valorizada porque seus fios podem ser usados para tecer capas da invisibilidade.

DIRICAWL (ORAQUI-ORALÁ)

Classificação M. M.: XX

O diricawl (oraqui-oralá) teve origem na ilha Maurícia. Esta ave roliça, de penas fofas e incapaz de voar, se destaca pelo seu método de fugir do perigo. Ele desaparece em meio a uma nuvem de penas e reaparece em outro lugar (a fênix tem essa mesma capacidade; ver [link](#)).

O interessante é que no passado os trouxas conheciam perfeitamente a existência do oraqui-oralá, embora lhe dessem o nome de “dodo”. Por não perceberem que a ave podia desaparecer quando queria, os trouxas acreditaram que tivessem provocado a extinção da espécie por caçá-la em demasia. Uma vez que tal crença parece ter despertado a consciência trouxa para os perigos de matar outras criaturas indiscriminadamente, a Confederação Internacional dos Bruxos sempre achou prudente não informar aos trouxas que o oraqui-oralá continuava a existir.

DOXY (FADA MORDENTE), por vezes chamada de Biting Fairy.

Classificação M. M.: XXX

Muitas vezes a doxy (fada mordente) é confundida com uma fada

verdadeira (ver “[Fairy \(fada\)](#)”), embora seja uma espécie bem diferente. Como a fada, ela tem uma forma humana minúscula, mas é coberta de pelos espessos e dotada de dois pares de pernas e braços. As asas da fada mordente são grossas, curvas e brilhantes, muito semelhantes às de um besouro. Elas são encontradas em todo o norte da Europa e América, preferindo climas frios. Põem até quinhentos ovos de cada vez e os enterram. Os filhotes nascem entre duas e três semanas depois.

As fadas mordentes possuem fileiras duplas de dentes afiados e venenosos. É preciso tomar um antídoto quando se é mordido.



DRAGON (DRAGÃO)

Classificação M. M.: XXXXX

O dragão (dragão), provavelmente o animal mágico mais famoso do mundo, encontra-se entre os mais difíceis de esconder. A fêmea é em geral maior e mais agressiva do que o macho, embora ninguém deva se aproximar de nenhum dos dois, exceto os bruxos com aptidão e treinamento excepcionais. O couro, o sangue, o coração, o fígado e o chifre do dragão têm grandes propriedades mágicas, mas seus ovos são considerados Artigos Não Comerciais Classe A.

Existem dez espécies de dragão, embora se saiba que elas ocasionalmente se entrecruzam produzindo híbridos raros. Os dragões puros-sangues são os seguintes:

ANTIPODEAN OPALEYE (OLHO-DE-OPALA)

O Antipodean opaleye (olho-de-opala) é nativo da Nova Zelândia, embora se saiba que emigra para a Austrália quando há uma redução de território em sua terra natal. Ao contrário de outros dragões, ele habita os vales e não as montanhas. Talvez o tipo mais belo de dragão, ele tem porte médio (entre duas e três toneladas), escamas nacaradas e olhos iridescentes sem pupilas, donde o seu nome. Produz uma chama vermelho-vivo, embora pelos padrões de comportamento de

um dragão ele não seja muito agressivo e raramente mate a não ser que tenha fome. Seu alimento preferido são os carneiros, embora se saiba que também ataca presas maiores. Uma onda de mortes de cangurus em fins de 1970 foi atribuída a um olho-de-opala macho expulso de sua terra natal por uma fêmea dominadora. Seus ovos são cinza-claro e podem ser confundidos com fósseis por trouxas imprudentes.

CHINESE FIREBALL (METEORO-CHINÊS), também conhecido como Liondragon (dragão leonino)

O único dragão oriental tem uma aparência particularmente vistosa. Vermelho, com escamas lisas, ele apresenta uma franja de cristas douradas em volta do focinho arredondado e olhos muito saltados. O meteoro-chinês recebeu este nome por causa das labaredas em forma de cogumelo que saem de suas narinas quando o irritam. Pesa entre duas e quatro toneladas, sendo a fêmea maior do que o macho. Os olhos são carmim-vivo com pintas douradas, e suas cascas são muito valiosas para a magia chinesa. O meteoro-chinês é agressivo, porém mais tolerante com a própria espécie do que a maioria dos dragões, consentindo por vezes em dividir seu território com outros dois dragões. Banqueteia-se com a maioria dos mamíferos, embora prefira porcos e humanos.

COMMON WELSH GREEN (VERDE-GALÊS COMUM)

O Welsh green (verde-galês) se confunde com os capins luxuriantes de sua terra natal, embora faça ninho nas montanhas mais altas onde foi demarcada uma reserva para sua preservação. Apesar do Incidente Ilfracombe (veja Introdução), esta raça está entre as que causam menos problemas, preferindo, como o olho-de-opala, caçar carneiros e se empenhar para evitar os humanos, a não ser quando provocado. O verde-galês tem um urro surpreendentemente melodioso que é facilmente reconhecível. Suas labaredas saem em jorros finos e seus ovos são cor de terra, sarapintados de verde.

HEBRIDEAN BLACK (NEGRO DAS ILHAS HÉBRIDAS)

Este outro dragão nativo da Grã-Bretanha é mais agressivo do que o seu correspondente galês. Exige um território de cento e sessenta quilômetros quadrados por dragão. O negro das ilhas Hébridas alcança nove metros de comprimento, tem escamas ásperas, brilhantes olhos de púrpura e uma carreira de cristas curtas, mas afiadíssimas, ao longo do dorso. Tem asas semelhantes às do morcego, e seu rabo termina em um espigão em forma de flecha. O negro das ilhas Hébridas se

alimenta principalmente de veados, embora se saiba que roube cães de grande porte e até reses. O clã de bruxos MacFusty, que há séculos habita as ilhas Hébridas, tradicionalmente tem se encarregado da administração dos dragões dessas ilhas.

HUNGARIAN HORNTAIL (RABO-CÓRNEO HÚNGARO)

Com fama de ser a mais perigosa das raças de dragão, o rabo-córneo húngaro tem escamas pretas e uma aparência de lagarto. Seus olhos são amarelos, os chifres cor de bronze tal como os cornos que cobrem o seu longo rabo. O alcance (quinze metros) das labaredas do rabo-córneo é um dos maiores que há. Seus ovos são cor de cimento com uma casca particularmente dura; os filhotes quebram as cascas com os rabos cujos cornos já estão bem desenvolvidos quando eles nascem. O rabo-córneo se alimenta de cabras, carneiros e, sempre que possível, de humanos.

NORWEGIAN RIDGEBACK (DORSO-CRISTADO NORUEGUÊS)

O Norwegian ridgeback (dorso-cristado norueguês) lembra o rabo-córneo na maioria de suas características, mas ao contrário de cornos no rabo, o dorso-cristado tem cristas bastante salientes e negras por todo o dorso. Excepcionalmente agressivo com os de sua espécie, o dorso-cristado é hoje em dia uma das raças mais raramente criadas. Sabe-se que ataca a maioria dos mamíferos terrestres de grande porte e, o que é incomum para um dragão, também se alimenta de criaturas marinhas. Um relato não confirmado conta que um dorso-cristado capturou um filhote de baleia nas costas da Noruega em 1802. Os ovos deste dragão são pretos e os filhotes desenvolvem a capacidade de expelir labaredas mais cedo do que os de outras raças (entre um e três meses).

PERUVIAN VIPERTOOTH (DENTE-DE-VÍBORA PERUANO)

É o menor dos dragões conhecidos e o mais veloz em voo. Com cerca de quatro metros e meio de comprimento apenas, o Peruvian vipertooth (dente-de-víbora peruano) tem escamas lisas acobreadas e marcas negras na crista. Os chifres são curtos e as presas particularmente venenosas. O dente-de-víbora alimenta-se sem hesitar de cabras e vacas, mas gosta tanto de humanos que a Confederação Internacional dos Bruxos foi forçada a enviar exterminadores ao Peru, no fim do século XIX, para reduzir a população de dragões que estava crescendo com rapidez assustadora.

ROMANIAN LONGHORN (CHIFRES-LONGOS ROMENO)

O Longhorn (chifres-longos) tem escamas verde-escuras e longos chifres dourados faiscantes com os quais ele fura sua presa antes de assá-la. Quando moídos, os chifres desse dragão se tornam muito valiosos como ingredientes para poções. O território nativo do chifres-longos foi recentemente transformado na reserva de dragões mais importante do mundo, onde os bruxos de todas as nacionalidades estudam de perto as raças de dragões. O chifres-longos tem sido objeto de intenso programa de reprodução porque sua população diminuiu tanto nos últimos anos, em grande parte devido ao comércio de seus chifres, que eles se tornaram Artigos Comerciais Classe B.

SWEDISH SHORT-SNOUT (FOCINHO-CURTO SUECO)

O Swedish short-snout (focinho-curto sueco) é um belo dragão azul-prateado cuja pele é muito procurada para a confecção de luvas e escudos de proteção. As labaredas que saem de suas narinas são azul-brilhante e podem reduzir madeiras e ossos a cinzas em questão de segundos. O focinho-curto é responsável por um número menor de mortes humanas do que a maioria dos dragões, mas, como prefere viver em áreas montanhosas despovoadas e selvagens, esse dado pouco significa.

UKRAINIAN IRONBELLY (BARRIGA-DE-FERRO UCRANIANO)

A maior raça de dragões conhecida, o Ironbelly (barriga-de-ferro) pode atingir seis toneladas de peso. Rotundo e mais lento no voo do que o dente-de-víbora e o chifres-longos, o barriga-de-ferro é, ainda assim, extremamente perigoso, capaz de esmagar as habitações sobre as quais aterrissa. Suas escamas são cinza-metálico, os olhos de um vermelho forte e as garras particularmente longas e cruéis. A espécie tem sido objeto de constante observação por parte das autoridades bruxas ucranianas desde que um barriga-de-ferro arrebatou um barco no mar Negro, em 1799.

DUGBOG (CAVA-CHARCO)

Classificação M. M.: XXX

O dugbog (cava-charco) é um habitante dos brejos da Europa e das Américas do Norte e do Sul. Lembra um pedaço de madeira sem vida quando está parado, embora a um exame atento revele patas com nadadeiras e dentes muito afiados. Desloca-se pelos brejos, alimentando-se principalmente de pequenos mamíferos e produz graves ferimentos nos tornozelos das pessoas que andam por ali. A comida favorita do cava-charco, porém, é a mandrágora. Já houve gente que cultivou essa planta e que, ao levantar uma folha de suas

valiosas mandrágoras, encontrou restos sangrentos em consequência da visita de um cava-charco.



ERKLING (ELFO-DA-BAVÁRIA)

Classificação M. M.: XXXX

O elfo-da-bavária teve origem na Floresta Negra, na Alemanha. É maior do que um gnomo (uns noventa centímetros em média), tem queixo fino e uma gargalhada que encanta principalmente as crianças, a quem ele tenta atrair para longe de seus guardiões a fim de as comer. O controle rigoroso exercido pelo Ministério da Magia alemão reduziu drasticamente as mortes causadas pelos elfos-da-bavária nos séculos mais recentes. O último ataque de que se tem notícia foi ao bruxo Bruno Schmidt, de seis anos de idade, que resultou na morte do elfo quando o bruxinho lhe deu uma forte pancada na cabeça com o caldeirão desmontável do pai.

ERUMPENT (ERUMPENTE)

Classificação M. M.: XXXX

O erumpent (erumpente) é um animal africano, cinzento, de grande porte e força. A distância, esse bicho, que pesa até uma tonelada, pode ser confundido com um rinoceronte. Tem um couro grosso que repele a maioria dos feitiços e maldições, um chifre afiado sobre o nariz e um grande rabo que lembra uma corda. Dá à luz apenas um filhote de cada vez.

O erumpente não ataca a não ser provocado pela dor, mas se ele investir contra alguém os resultados são em geral catastróficos. Seu chifre pode perfurar qualquer coisa, desde pele até metal, e contém uma secreção fluida que faz a coisa ou pessoa injetada explodir.

O número de erumpentes não é grande porque os machos causam a explosão uns dos outros durante a temporada de acasalamento. Esses animais são tratados com grande cautela pelos bruxos africanos. Os chifres, rabos e secreção explosiva do erumpente são empregados em poções, embora classificados como Artigos Comerciais Classe B (Perigosos e Sujeitos a Rigoroso Controle).



FAIRY (FADA)

Classificação M. M.: XX

A fada é um animal pequeno e decorativo, mas de pouca inteligência.

[17] É usada ou conjurada com frequência pelos bruxos para servir de enfeite na decoração e, em geral, habita as matas e os alagadiços. A fada varia de dois centímetros e meio a doze centímetros e meio de altura, tem corpo, cabeça e ombros minúsculos e humanoides, mas também grandes asas como as de um inseto que podem ser transparentes ou multicoloridas conforme sua espécie.

A fada é dotada de fraco poder mágico que ela usa para deter predadores tais como o agoureiro. Tem uma natureza rixenta, mas, sendo excessivamente vaidosa, torna-se dócil sempre que é chamada a servir de ornamento. Apesar de sua aparência humana, a fada não fala. Usa um zumbido agudo para se comunicar com suas companheiras.

A espécie põe cinquenta ovos de cada vez no verso das folhas. Deles nascem larvas vivamente coloridas. De seis a dez dias depois elas se transformam em casulos, dos quais saem, um mês mais tarde, adultos alados inteiramente formados.

FIRE CRAB (CARANGUEJO-DE-FOGO)

Classificação M. M.: XXX

Apesar do seu nome, o fire crab (caranguejo-de-fogo) é muito semelhante a uma grande tartaruga com uma carapaça cravejada de pedras preciosas. Em sua terra de origem, as ilhas Fiji, uma faixa do litoral foi transformada em reserva para protegê-lo não apenas dos trouxas, que poderiam ser tentados por sua carapaça valiosa, mas também dos bruxos inescrupulosos que usam as carapaças como caldeirões muito procurados. O caranguejo-de-fogo, no entanto, tem um mecanismo de defesa próprio: expele chamas pelo rabo quando atacado. Ele é exportado como animal de estimação mediante uma

licença especial.

FLOBBERWORM (VERME-CEGO)

Classificação M. M.: X

O flobberworm (verme-cego) vive em valas úmidas. Animal de cor castanha que chega a atingir vinte e cinco centímetros de comprimento, ele se mexe muito pouco. Suas duas extremidades são indistinguíveis uma da outra, e ambas produzem um muco que é, por vezes, usado para engrossar poções. O alimento preferido do verme-cego é a alface, embora ele coma praticamente qualquer vegetal.

FWOOPER (FIUUM)

Classificação M. M.: XXX



O fwooper (fiuum) é uma ave africana com a plumagem extremamente colorida; pode ser laranja, rosa, verde-clara ou amarela. Há muitos anos o fiuum fornece penas para canetas de luxo bem como põe ovos com desenhos em cores vivas. A princípio prazeroso, o canto desta ave acaba levando quem o escuta à loucura,^[18] por isso ela é vendida com um Feitiço Silenciador que exige um reforço mensal. Seus donos precisam tirar uma licença para tê-la, pois a ave deve ser cuidada com responsabilidade.

¹⁷ Os trouxas têm uma grande fraqueza por fadas que aparecem em uma variedade de contos escritos para suas crianças. Esses “contos de fadas” falam de seres alados com personalidades distintas e com a capacidade de conversar como humanos (embora na maioria das vezes de forma tão sentimental que dá náuseas). As fadas, conforme são imaginadas pelos trouxas, habitam casinhas minúsculas em corolas de flores, cogumelos ocos e coisas semelhantes. Na maioria das vezes são desenhadas com uma varinha na mão. De todos os animais mágicos pode-se dizer que as fadas têm recebido a melhor cobertura da imprensa trouxa.

¹⁸ Úrico, o Excêntrico, certa vez tentou provar que o canto do fiuum era na realidade benéfico à saúde e escutou-o durante três meses sem interrupção. Infelizmente, ele não conseguiu convencer o Conselho de Bruxos, ao qual relatou

suas descobertas, pois chegou à reunião pelado, usando apenas um chinó ou meia peruca que a um exame mais atento os conselheiros descobriram ser um texugo morto.



GHOUL (VAMPIRO)

Classificação M. M.: XX

O ghou (vampiro), embora feio, não é uma criatura particularmente perigosa. Parece um ogro escorregadio e dentuço e, em geral, habita os sótãos ou os celeiros de propriedade de bruxos onde come aranhas e mariposas. Ele geme e de vez em quando atira objetos pela habitação, mas é em essência um simplório que, na pior das hipóteses, rosna assustadoramente para todos com quem se depara. Existe uma Força-Tarefa para vampiros no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas que se encarrega de removê-los das habitações que passaram às mãos de trouxas, mas nas famílias bruxas o vampiro muitas vezes é assunto de conversas ou até bicho de estimação.

GLUMBUMBLE (BESOIRO-DA-MELANCOLIA)

Classificação M. M.: XXX

O glumbumble (besouro-da-melancolia, norte da Europa) é um inseto voador, cinzento, de corpo peludo; produz uma secreção que induz a melancolia e é usado como antídoto para a histeria causada pela ingestão das folhas de aliuente. Sabe-se que esse besouro pode infestar colmeias com efeitos desastrosos para o mel. Ele faz ninho em lugares escuros e protegidos tais como o oco das árvores e grutas. Alimenta-se de urtigas.

GNOME (GNOMO)

Classificação M. M.: XX

O gnomo é uma praga comum em jardins, e é encontrado por toda a Europa e América do Norte. Pode atingir trinta centímetros de altura, tem uma cabeça desproporcionalmente grande e dura e pés ossudos. Para expulsá-lo do jardim é preciso girar o animal no alto até deixá-lo tonto e arremessá-lo por cima do muro. Como alternativa pode-se usar

um furanção, embora hoje em dia muitos bruxos achem esse método de controle de gnomos demasiado brutal.



GRAPHORN (ARPÉU)

Classificação M. M.: XXXX

O arpéu é encontrado nas regiões montanhosas da Europa. Animal de grande porte, púrpura-acinzentado e provido de corcova, o arpéu tem dois chifres muito longos e afiados, caminha sobre enormes pés de quatro dedos e tem uma natureza extremamente agressiva. Os trasgos montanheseiros são por vezes vistos montados em arpéus, embora estes animais pareçam não tolerar as tentativas de domá-los, pois é muito comum encontrar um trasgo coberto de cicatrizes feitas por arpéus. Seus chifres moídos são empregados em muitas poções, embora tal ingrediente seja caríssimo dada a dificuldade de obtê-lo. O couro é ainda mais grosso que o de um dragão e repele a maioria dos feitiços.

GRIFFIN (GRIFO)

Classificação M. M.: XXXX

O grifo é originário da Grécia e tem as pernas dianteiras e uma grande cabeça de águia, mas o corpo e as pernas traseiras de leão. Tal como as [esfinges](#), os grifos são com frequência empregados pelos bruxos para guardar tesouros. E embora ele seja feroz, sabe-se de bruxos que têm feito amizade com esse animal. Os grifos se alimentam de carne crua.

GRINDYLOW (GRINDYLOW)

Classificação M. M.: XX

Demônio aquático de chifres e pele verde-clara, o grindyflow é encontrado em lagos da Grã-Bretanha e Irlanda. Alimenta-se de pequenos peixes e é igualmente agressivo com bruxos e trouxas, embora se saiba que os merpeople (sereianos) são capazes de

domesticá-los. O grindylow tem dedos muito longos que, embora possuam grande força, são facilmente quebráveis.



HIDEBEHIND (ESCONDE-ESCONDE)

Classificação M. M.: XXXX

O hidebehind (esconde-esconde) é uma espécie criada por acidente, importada para a América do Norte pelo antigo trapaceiro mundial Phineas Fletcher. Fletcher, negociante de criaturas e artefatos proibidos, pretendia traficar um seminviso para o Novo Mundo, com o objetivo de produzir mantos de invisibilidade. O seminviso escapou para um navio e procriou com um vampiro embarcado clandestinamente. A prole resultante fugiu para as florestas de Massachusetts quando o navio de Phineas atracou e os descendentes ainda hoje infestam a região. O esconde-esconde é noturno e tem o poder da invisibilidade. Aqueles que o viram descrevem uma criatura alta de pelos prateados, um tanto parecida com um urso magricela. Sua presa favorita são os humanos, que os magizoólogos especulam ser o resultado da crueldade com que se sabia que Phineas Fletcher tratava as infelizes criaturas em seu poder.

HIPPOCAMPUS (HIPOCAMPO)

Classificação M. M.: XXX

Originário da Grécia, o hipocampo tem a cabeça e os quartos dianteiros de cavalo e o rabo e os quartos traseiros de um peixe gigantesco. Embora encontrável comumente no mar Mediterrâneo, um esplêndido espécime ruão azul foi capturado por sereianos ao largo da Escócia em 1949 e por eles domesticado. O hipocampo põe ovos grandes e semitransparentes, através dos quais se pode ver o filhote em formação.

HIPPOGRIFF (HIPOGRIFO)

Classificação M. M.: XXX

O hipogrifo é nativo da Europa, embora seja atualmente encontrado no mundo inteiro. Tem a cabeça de uma enorme águia e o corpo de

cavalo. Pode ser domesticado, embora isso só deva ser tentado por peritos. Deve-se manter contato visual ao se avizinhar de um hipogrifo. Fazer uma reverência demonstra boas intenções. Se o hipogrifo retribuir a reverência, será seguro se aproximar.

O hipogrifo escava o chão à procura de insetos, mas come igualmente aves e pequenos mamíferos. Em época de acasalamento, esse animal constrói um ninho no chão e ali deposita um único ovo, grande e frágil, que choca em vinte e quatro horas. O filhote de hipogrifo estará pronto para voar uma semana depois, embora ainda vá levar meses para poder acompanhar seus pais em viagens mais longas.

HODAG

Classificação M. M.: XXX

O hodag tem chifres, olhos vermelhos e brilhantes, presas longas e o tamanho de um cachorro de grande porte. Grande parte da magia do hodag reside em seus chifres que, quando pulverizados, tornam um homem imune aos efeitos do álcool e capaz de ficar sem dormir por sete dias e sete noites. Como o snallygaster, o hodag é uma criatura da América do Norte cujas bizarrices estimularam um considerável interesse e a curiosidade dos trouxas. Alimenta-se principalmente de bezerros apaixonados e, por conseguinte, é atraído a fazendas de trouxas à noite. O Departamento de Desinformação de Não-Majs do MACUSA empreendeu um esforço considerável para convencer os trouxas de que os avistamentos de hodags eram uma fraude, e teve êxito. Agora ele está confinado, com grande sucesso, em uma área protegida no Wisconsin.

HORKLUMP (TOLETE)

Classificação M. M.: X

O horklump (tolete) teve origem na Escandinávia, mas hoje é encontrado em todo o norte europeu. Lembra um cogumelo carnudo e rosado coberto de pelos ralos, negros e duros. Procriador prodigioso, ele cobre um jardim de tamanho médio em questão de dias. O tolete lança tentáculos vigorosos na terra em lugar de raízes à procura do seu alimento preferido, as minhocas. Por sua vez, ele é uma iguaria apreciada pelos gnomos, mas não tem nenhum outro uso conhecido.

HORNED SERPENT (SERPENTE CHIFRUDA)

Classificação M. M.: XXXXX

Existem várias espécies de horned serpent (serpente chifruda) em todo o planeta: espécimes grandes foram capturados no Extremo Oriente,

embora os antigos bestiários sugiram que no passado eram nativas da Europa Ocidental, onde foram caçadas até a extinção por bruxos à procura de ingredientes para poções. É na América do Norte que pode ser encontrado o grupo maior e mais diversificado de serpentes chifrudas ainda existente, do qual a mais famosa e valorizada componente tem uma pedra preciosa na testa, que dizem conferir o poder da invisibilidade e do voo. Há uma lenda relacionada com a fundadora da Escola Ilvermorny de Magia e Bruxaria, Isolt Sayre, e uma serpente chifruda. Dizem que ela conseguiu entender a serpente, que lhe ofereceu aparas de seu chifre como o núcleo da primeira varinha já feita na América. A horned serpent [serpente chifruda] empresta seu nome a uma das casas de Ilvermorny.



IMP (DIABINHO)

Classificação M. M.: XX

O imp (diabinho) só é encontrado na Grã-Bretanha e na Irlanda. Por vezes é confundido com o diabrete. Os dois têm a mesma altura (entre quinze e vinte centímetros), embora o diabinho não seja capaz de voar como o diabrete e nem tão colorido (o diabinho normalmente varia de marrom-escuro a preto). No entanto, ambos têm o mesmo senso de humor grotesco. Seu terreno preferido é úmido e pantanoso, e com frequência é visto próximo às margens de rios onde se diverte empurrando e fazendo tropeçar os incautos. O diabinho se alimenta de pequenos insetos e tem hábitos de acasalamento muito semelhantes aos das fadas, embora não teça casulos; seus filhotes nascem totalmente formados com cerca de dois centímetros e meio de altura.



JARVEY (FURANZÃO)

Classificação M. M.: XXX

O furanzão é encontrado na Grã-Bretanha, Irlanda e América do Norte. Assemelha-se a um furão de grande porte na maioria das espécies, exceto pelo fato de que é capaz de falar. Uma conversa propriamente dita, porém, ultrapassa a capacidade do furanzão, que tende a se limitar a frases curtas (e, em geral, grosseiras) ditas num fluxo quase contínuo. Ele vive principalmente sob a terra onde persegue os gnomos, mas também se alimenta de toupeiras, ratos e outros roedores.

JOBBERKNOLL (DEDO-DURO)

Classificação M. M.: XX

O jobberknoll ou dedo-duro (encontrável ao norte da Europa e nas Américas) é uma minúscula ave azul, toda sarapintada, que se alimenta de pequenos insetos. Não produz som algum até a hora de morrer quando deixa escapar um grito longo formado por todos os sons que ouviu durante a vida, regurgitados de trás para a frente. As penas do dedo-duro são usadas em Soros da Verdade e Poções da Memória.



KAPPA (KAPPA)

Classificação M. M.: XXXX

O kappa é um demônio aquático do Japão que habita lagos e rios rasos. Com fama de parecer um macaco com escamas de peixe em lugar de pelos, esse animal tem um oco no cocuruto da cabeça no qual ele carrega água.

O kappa se alimenta de sangue humano, mas é possível convencê-lo a não fazer mal a alguém, atirando-lhe um pepino com o nome da pessoa gravado à faca. Ao enfrentar esse animal, o bruxo deve enganá-lo obrigando-o a se curvar, porque, se ele fizer isso, a água guardada no oco de sua cabeça escorrerá, drenando-o de toda a força.

KELPIE (CAVALO-DO-LAGO)

Classificação M. M.: XXXX

Esse demônio aquático da Grã-Bretanha e da Irlanda pode assumir várias formas, embora na maioria das vezes apareça como um cavalo com crineira de folhas de tabua. Depois de atrair os incautos para montá-lo, ele mergulha direto ao fundo do rio ou lago e devora o cavaleiro deixando suas tripas boiando à superfície. A maneira correta de dominar um cavalo-do-lago é passar as rédeas por cima de sua cabeça com um Feitiço de Colocação que o torne obediente e manso.

O maior cavalo-do-lago do mundo encontra-se no lago Ness, Escócia. Assume, de preferência, a forma de uma [serpente marinha](#). Os observadores enviados pela Confederação Internacional dos Bruxos perceberam que não estavam lidando com uma serpente verdadeira quando a viram transformar-se em uma lontra à aproximação de uma equipe de investigadores trouxas e, em seguida, voltar à forma anterior quando eles partiram.



KNARL (OURIÇO)

Classificação M. M.: XXX

O knarl ou ouriço (Europa Setentrional e América do Norte) é em geral confundido pelos trouxas com o porco-espinho. As duas espécies são de fato indistinguíveis, exceto por uma diferença importante em seu comportamento: se deixarmos comida no jardim para um porco-espinho, ele a aceitará e apreciará o presente; por outro lado, se oferecermos comida a um ouriço, ele irá supor que o dono da casa está tentando atraí-lo para uma cilada e destruirá as plantas e os ornamentos do jardim da casa. Muitas crianças trouxas já foram acusadas de vandalismo quando o verdadeiro culpado foi um ouriço.

KNEAZLE (AMASSO)

Classificação M. M.: XXX

O kneazle (amasso) foi originalmente criado na Grã-Bretanha, embora seja atualmente exportado para todo o mundo. Um pequeno felinoide com o pelo pintado ou malhado, grandes orelhas e o rabo igual ao do leão, o amasso é inteligente, independente e, por vezes, agressivo, embora quando se afeiçoa a um bruxo ou bruxa ele se torne um excelente bichinho de estimação. O amasso tem uma capacidade excepcional de detectar pessoas suspeitas ou indesejáveis, e seu dono pode confiar que o animal o levará a salvo até em casa se ele se perder. O amasso tem até oito filhotes em uma ninhada e pode cruzar com gatos. É preciso tirar licença para se ter um animal desses (como no caso dos fiuuns e dos crupes), porque eles têm uma aparência diferente o bastante para atrair o interesse dos trouxas.



LEPRECHAUN (DUENDE IRLANDÊS), por vezes também chamado Clauricorn (Clauricorne)

Classificação M. M.: XXX

Mais inteligente do que uma fada e menos malicioso do que o diabinho, o diabrete ou a fada mordente, ainda assim o leprechaun, que é um duende irlandês, é travesso. Encontrável somente na Irlanda, atinge até um metro e meio de altura e sua cor é verde. Sabe-se que é capaz de criar roupas rústicas com folhas. É a única das “pequenas criaturas” dotada de fala, embora nunca tenha solicitado sua reclassificação como “ser”. O leprechaun gera seus filhotes e habita principalmente as matas e áreas silvestres. Ele gosta de atrair a atenção dos trouxas e, em consequência, aparece com tanta frequência quanto a fada na literatura infantil de língua inglesa. O duende irlandês produz uma substância que parece ouro, mas desaparece após algumas horas para seu grande divertimento. Alimenta-se de folhas e, apesar de ter a reputação de pregar peças, nunca se soube que tivesse prejudicado um humano de modo permanente.

LETHIFOLD (MORTALHA-VIVA), também conhecida como Living Shroud (Manto Letal)

Classificação M. M.: XXXXX

A lethifold (mortalha-viva) é, felizmente, uma criatura rara, encontrada somente em climas tropicais. Lembra um manto negro de pouco mais de um centímetro de espessura (mais grosso quando acabou de matar e digerir uma vítima) que rasteja pelo chão durante a noite. A notícia mais antiga que se tem de uma mortalha-viva foi escrita pelo bruxo Flávio Belby, que teve a sorte de sobreviver a um ataque desse animal em 1782 quando passava as férias em Papua, na Nova Guiné.

Por volta de uma hora da manhã, quando eu começava

finalmente a me sentir sonolento, ouvi um farfalhar muito próximo. Acreditando que eram apenas as folhas da árvore lá fora, mudei de posição na cama, deixando as costas viradas para a janela, e avistei o que me pareceu ser uma sombra disforme deslizando pela porta do meu quarto. Fiquei parado, tentando sonolentemente adivinhar o que produzia tal sombra em um quarto iluminado apenas pelo luar. Sem dúvida a minha imobilidade levou a mortalha-viva a acreditar que sua vítima potencial estava adormecida.

Para meu horror, a sombra começou a subir sorrateiramente em minha cama, e senti o seu peso leve sobre mim. Parecia apenas um manto preto ondulante, suas pontas farfalhavam levemente enquanto ela avançava para mim. Paralisado de medo, senti o seu toque úmido no meu queixo antes de me sentar com um movimento brusco.

A coisa tentou me sufocar, subindo inexoravelmente pelo meu rosto, tampando minha boca e as narinas, mas eu continuei a me debater, sentindo o tempo todo a sua friagem envolvente sobre mim. Incapaz de pedir socorro, tateei à procura da minha varinha. Tonto porque a coisa se colava ao meu rosto, incapaz de inspirar concentrei todas as minhas forças para lhe lançar um Feitiço Estuporante, e então – como este não fosse suficiente para dominar a criatura, embora tivesse aberto um buraco na porta do meu quarto – tentei uma Azaração de Impedimento, que também de nada adiantou. Ainda me debatendo como um louco, me virei de lado e caí pesadamente no chão, agora todo envolto pela mortalha.

Eu sabia que estava prestes a perder completamente a consciência, sufocado. Desesperado, reuni minha última reserva de energia. Apontei a varinha para longe de mim, para as dobras letais da criatura, procurando trazer à lembrança o dia em que fui eleito presidente do Clube de Bexigas da minha cidade, e executei um Feitiço do Patrono.

Quase na mesma hora senti o ar fresco no meu rosto. Ergui os olhos e vi a sombra letal ser atirada no ar pelos chifres do meu Patrono. Ela voou pelo quarto e deslizou depressa para longe da vista.

Conforme Belby revela tão dramaticamente, o Patrono é o único feitiço conhecido para repelir uma mortalha-viva. Mas, uma vez que ela sempre ataca pessoas adormecidas, suas vítimas raramente têm chance de usar a magia para se defender. Depois que a presa foi

sufocada, o animal a digere ali mesmo na cama. Sai, então, da casa ligeiramente mais grossa e gorda do que entrou, sem deixar para trás o menor vestígio de si ou de sua vítima.^[19]

LOBALUG (SERINGA)

Classificação M. M.: XXX

É encontrada nas profundezas do Mar do Norte. É uma criatura simples com vinte e cinco centímetros de comprimento, formada por um esguicho flexível e uma bolsa de veneno. Quando ameaçada, ela contrai essa bolsa e esguicha o veneno no atacante. Os sereianos usam a seringa como arma, e sabe-se que há bruxos que extraem o veneno desse animal para usá-lo em poções, embora tal prática seja rigorosamente controlada.

¹⁹ É quase impossível calcular o número de vítimas da lethifold (mortalha-viva) porque ela não deixa pistas de sua passagem. Mais fácil será calcular o número de bruxos que visando a objetivos inescrupulosos fingiram ter sido mortos por esses mantos letais. O exemplo mais recente dessa duplicidade ocorreu em 1973 quando o bruxo Jano Thickey desapareceu, deixando apenas um bilhete escrito, às pressas, na mesa de cabeceira: “Ah, não, uma mortalha-viva me pegou, estou sufocando.” Convencidos pela cama vazia e imaculada que aquele animal realmente tivesse matado Jano, sua mulher e seus filhos iniciaram um período de luto rigoroso que foi bruscamente interrompido quando descobriram que Jano estava vivendo a oitenta quilômetros de distância com a proprietária do Dragão Verde.



MACKLED MALACLAW (MALAGARRA)

Classificação M. M.: XXX

A mackled malaclaw (malagarra) é uma criatura terrestre encontrável principalmente nas costas rochosas da Europa. Apesar de sua leve semelhança com a lagosta, ela não deve em hipótese alguma ser ingerida porque sua carne é imprópria para consumo humano e provocará febre alta e uma feia urticária esverdeada.

A malagarra pode atingir o comprimento de trinta centímetros, seu corpo é cinza-claro com pintas verde-escuras. Alimenta-se de pequenos crustáceos e tenta atacar presas de maior tamanho. Sua mordida tem o singular efeito colateral de tornar a vítima extremamente azarada por um período de até uma semana após a mordida. Se alguém for mordido por uma malagarra, deve cancelar todas as apostas, investimentos de risco e especulações porque certamente terá prejuízos.

MANTICORE (MANTICORA)

Classificação M. M.: XXXXX

A manticore (manticora) é um perigosíssimo animal grego com cabeça humana, corpo de leão e rabo de escorpião. Tão feroz quanto a quimera e igualmente rara, a manticora tem fama de cantar baixinho enquanto devora a presa. Sua pele repele quase todos os feitiços conhecidos e sua mordida pode causar morte instantânea.

MERPEOPLE (SEREIANOS), também conhecidos por seus nomes regionais Sirens, Selkies e Merrows

Classificação M. M.: XXXX[\[20\]](#)

Os merpeople (sereianos) existem em todo o mundo, embora variem na aparência como os humanos. Seus hábitos e costumes permanecem tão misteriosos quanto os do centauro, embora os bruxos que aprenderam o serêiaco nos falem de comunidades excepcionalmente

organizadas, cujo tamanho varia conforme a localização, havendo algumas com habitações muito bem construídas. Do mesmo modo que os centauros, os sereianos abriram mão da condição de “seres” em favor da de “animais” (veja Introdução).

Os sereianos mais antigos de que se tem registro são conhecidos pelo nome de sereias (Grécia), e é nas águas mais tépidas que encontramos as belas sereias descritas na literatura trouxa e representadas em suas pinturas. Os selkies da Escócia e os merrows da Irlanda são menos belos, mas revelam o mesmo amor à música comum a todos os sereianos.

MOKE (BRIBA)

Classificação M. M.: XXX

A moke (briba) é um lagarto verde-prateado que atinge até vinte e cinco centímetros de comprimento e é encontrada por toda a Grã-Bretanha e a Irlanda. Tem a capacidade de se encolher quando quer e, consequentemente, nunca é vista pelos trouxas.

O couro de briba é muito valorizado pelos bruxos para a confecção de carteiras e bolsas, pois a pele escamosa se contrai à aproximação de estranhos, do mesmo modo que fazia seu antigo dono; as bolsas de dinheiro feitas de couro de briba são portanto muito difíceis de serem encontradas pelos ladrões.

MOONCALF (BEZERRO APAIXONADO)

Classificação M. M.: XX

O mooncalf (bezerro apaixonado) é um animal extremamente tímido que sai da toca apenas em noites de lua cheia. Tem o corpo liso e cinza-claro, olhos redondos e salientes no cocuruto da cabeça e quatro perninhas finas que terminam em enormes pés chatos. O bezerro apaixonado executa complicadas danças, apoiado nas patas traseiras, em áreas ermas banhadas de luar. Acredita-se que sejam um prelúdio ao acasalamento (e muitas vezes seus movimentos deixam intrincados desenhos geométricos nos campos de trigo para grande perplexidade dos trouxas).

Assistir ao bezerro apaixonado dançar ao luar é uma experiência fascinante e, muitas vezes, proveitosa porque, se o seu excremento prateado for recolhido antes do sol nascer e espalhado sobre canteiros de ervas mágicas e de flores, as plantas crescerão rapidamente e se tornarão muito resistentes. Os bezerros apaixonados são encontrados no mundo inteiro.

MURTLAP (MURTISCO)

Classificação M. M.: XXX

O murtlap (murtisco) é um animal semelhante a um rato encontrado nas áreas litorâneas da Grã-Bretanha. Tem uma saliência nas costas que lembra uma anêmona-do-mar. Quando essa pseudoflor saliente é ingerida em conserva produz resistência a feitiços e azarações, embora uma overdose possa causar o crescimento de pelos de cor púrpura nas orelhas. O murtisco se alimenta de crustáceos e dos pés de qualquer um que caia na tolice de pisar em cima dele.

²⁰ Ver nota de rodapé sobre a classificação do centauro.



NIFFLER (PELÚCIO)

Classificação M. M.: XXX

O niffler (pelúcio) é um animal britânico. Fofo, preto, de focinho longo, essa criatura que faz tocas subterrâneas tem predileção por tudo que brilha. Ele é muitas vezes criado por duendes para cavar as profundezas da terra em busca de tesouros. Embora este animal seja manso e até capaz de se afeiçoar, é muito destrutivo e jamais deve ser mantido dentro de casa. Ele vive em covas que podem atingir seis metros de profundidade e tem de seis a oito filhotes em cada ninhada.

NOGTAIL (RABICURTO)

Classificação M. M.: XXX

O nogtail (rabicurto) é um demônio encontrado nas áreas rurais de toda a Europa, Rússia e América do Norte. Ele lembra um porquinho anão com pernas longas, rabo grosso e curto, e olhos pretos e miúdos. O rabicurto entra sorrateiro em uma pocilga e mama em uma porca normal ao lado dos seus filhotes. Quanto mais tempo ele é deixado em liberdade e quanto maior se torna, tanto maior a destruição na propriedade em que penetrou.

O rabicurto é extraordinariamente rápido e difícil de capturar, mas se for afugentado até os limites da propriedade por um cão todo branco ele não voltará. O Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas (Subdivisão de Pragas) mantém uma dúzia de sabujos albinos para esse serviço.

NUNDU (NUNDU)

Classificação M. M.: XXXXX

Esse animal da África Oriental é indiscutivelmente o mais perigoso do mundo. Um enorme leopardo que se desloca em silêncio, apesar do seu tamanho, e cujo hálito causa uma doença capaz de eliminar um povoado inteiro, o nundu nunca foi subjugado por menos de cem

bruxos qualificados, juntos.



OCCAMY (OCCAMI)

Classificação M. M.: XXXX

O occamy (occami) é encontrado no Extremo Oriente e na Índia. Esse bípede emplumado, com asas e corpo de serpente, pode alcançar o comprimento de quatro metros e meio. Alimenta-se principalmente de ratos e aves, embora haja notícia de que ataque macacos. O occami é agressivo com todos que se aproximam dele, especialmente quando se trata de defender seus ovos cujas cascas são feitas da prata mais pura e maleável.



PHOENIX (FÊNIX)

Classificação M. M.: XXXX [21]

A fênix é um pássaro magnífico, de cor vermelha e porte de cisne, com um longo rabo, bico e garras dourados. Faz ninho no cume de montanhas no Egito, Índia e China, e tem uma vida longuíssima porque é capaz de se regenerar, irrompendo em chamas quando seu corpo entra em decadência e ressurgindo das cinzas novamente jovem. É um pássaro manso, a que não se atribuem mortes, e se alimenta apenas de ervas. A exemplo do oraqui-oralá (veja [link](#)), ela pode desaparecer e reaparecer quando quer. Seu canto é mágico: acredita-se que aumente a coragem dos puros de coração e atemorize os impuros de coração. Suas lágrimas possuem poderosas propriedades curativas.

PIXIE (DIABRETE)

Classificação M. M.: XXX

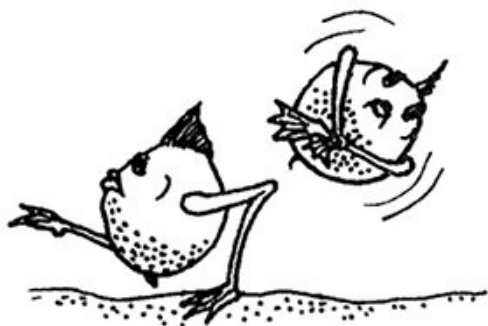
O pixie (diabrete) é encontrado principalmente na Cornualha, uma região inglesa. De cor azul-elétrico, medindo até vinte centímetros de altura e muito travesso, ele gosta de pregar peças e fazer brincadeiras de mau gosto de todo tipo. Embora não seja dotado de asas, ele é capaz de voar e sabe-se que pode agarrar humanos incautos pelas orelhas e levá-los para o topo de árvores e edifícios de grande altura. O diabrete fala uma algaravia aguda que só é compreendida pelos seus iguais. Este animal gera seus filhotes.

PLIMPY (DILÁTEX)

Classificação M. M.: XXX

O plimpy (dilátex) é um peixe esférico e sarapintado que se caracteriza por duas longas pernas que terminam em pés palmados. Habita os lagos profundos cujos leitões ronda à procura de alimento, preferindo lesmas-d'água. O dilátex não é particularmente perigoso, embora roa os pés e as roupas dos nadadores. É considerado uma

praga pelos sereianos, que se livram dele dando nós em suas pernas elásticas; o dilátex é, então, carregado embora pela correnteza e, sendo incapaz de se orientar, não consegue voltar até ter se desamarrado, o que leva horas.



POGREBIN (POGREBIN)

Classificação M. M.: XXX

O pogrebin é um demônio russo que tem menos de trinta centímetros de altura, um corpo peludo, mas uma enorme cabeça cinzenta e lisa. Quando encolhido, o pogrebin lembra uma pedra redonda e reluzente. Esse demônio é atraído pelos humanos e gosta de segui-los andando à sua sombra e se abaixando rapidamente quando a sombra se vira para ele. Se um humano permitir que o pogrebin o siga durante muitas horas, será envolvido por uma sensação de grande futilidade que finalmente o fará cair em um estado de letargia e desespero. Quando a vítima para de andar e cai de joelhos para chorar a inutilidade de tudo, o pogrebin saltará sobre ela e tentará devorá-la. Porém é fácil repeli-lo com azarações simples ou Feitiços Estuporantes. Chutá-lo para longe também pode ser eficaz.

PORLOCK (POCOTÓ)

Classificação M. M.: XX

O porlock (pocotó) é um guardião de cavalos encontrável em Dorset, uma região da Inglaterra, e no sul da Irlanda. Tem o corpo coberto por uma pelagem comprida e, na cabeça, uma maçaroca de pelos duros além de um nariz excepcionalmente grande. Suas patas são cascos fendidos. Seus braços são pequenos e terminam em quatro dedos curtos e grossos. Quando adultos, atingem cerca de sessenta centímetros de altura e se alimentam de capim.

O pocotó é acanhado e vive para proteger os cavalos. Ele pode ser encontrado encolhido no meio do feno dos estábulos ou então se

escondendo no meio da manada. Os pocotós desconfiam dos humanos e sempre se afastam quando eles se aproximam.

PUFFSKEIN (PUFOSO)

Classificação M. M.: XX

O puffskein (pufoso) é encontrado no mundo inteiro. De forma esférica, coberto por pelos macios cor de caramelo, é uma criatura dócil que não se importa de ser afagado ou atirado para todo lado. É fácil de cuidar e emite um zumbido surdo quando está satisfeito. A intervalos, ele estica para fora uma língua longa, fina e rosada que serpeia pela casa em busca de comida. O pufoso come qualquer coisa desde sobras de comida até aranhas, mas revela preferência especial por enfiar a língua no nariz dos bruxos adormecidos e comer as melecas que encontra. Essa tendência tornou-o muito querido pelas crianças bruxas há várias gerações, e ele continua sendo um bichinho de estimação muito popular.

²¹ A fênix recebe a classificação XXXX não porque seja agressiva, mas porque pouquíssimos bruxos conseguiram domesticá-la.



QUINTAPED (QUINTÍPEDE), também chamado MacBoon peludo

Classificação M. M.: XXXXX

O quintaped (quintípede) é um animal carnívoro perigosíssimo com um certo gosto por humanos. Seu corpo atarracado e rente ao chão é coberto por pelos castanho-avermelhados, do mesmo modo que suas pernas, que terminam em patas tortas. Ele é encontrado na ilha de Drear, ao largo do extremo norte da Escócia, razão pela qual a ilha foi considerada imapeável.

Conta a lenda que, no passado, a ilha de Drear era povoada por duas famílias bruxas, os McClivert e os MacBoon. Um duelo de bêbedos entre Dugald, chefe do clã McClivert, e Quinto, chefe do clã MacBoon, terminou com a morte de Dugald. Em retaliação, assim conta a lenda, um grupo dos McClivert cercou as casas dos MacBoon, certa noite, e transfigurou cada membro da família em um monstruoso animal de cinco patas. Os McClivert perceberam, tarde demais, que os MacBoon, depois de transformados, tinham se tornado infinitamente mais perigosos do que antes (eram famosos por sua grande incompetência em magia). Além disso, os MacBoon resistiram a todas as tentativas de fazê-los voltar à forma humana. Os monstros mataram todos os McClivert até não restar um único ser humano na ilha. Foi então que os monstros MacBoon se deram conta de que na falta de alguém para brandir uma varinha, eles seriam forçados a continuar como estavam para o resto da vida.

Se a lenda é ou não verdadeira ninguém jamais saberá. Pois é certo que não sobreviveram nem McClivert nem MacBoon para nos contar o que aconteceu com os seus antepassados. Os quintípedes não são dotados de fala e têm resistido energicamente às tentativas do Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas de capturar um espécime e tentar retransformá-lo, por isso temos que supor que, se eles forem realmente, conforme sugere seu apelido, os MacBoon peludos, devem estar muito satisfeitos de passar a vida

inteira como animais.





RAMORA (RAMORA)

Classificação M. M.: XX

A ramora é um peixe prateado encontrável no oceano Índico. Dotada de poderosa magia, ela ancora navios e protege os navegantes. Esse peixe é muito valorizado pela Confederação Internacional dos Bruxos, que estabeleceu várias leis para protegê-lo dos pescadores bruxos.

RED CAP (BARRETE VERMELHO)

Classificação M. M.: XXX

Essas criaturas anãs vivem em crateras de antigos campos de batalha ou onde quer que o sangue humano tenha sido derramado. Embora facilmente repelidas com feitiços e azarações, elas oferecem grande perigo aos trouxas que andam sozinhos, a quem tentarão matar de pancadas nas noites escuras. Os barretes vermelhos são encontrados principalmente no norte da Europa.

RE'EM (RÊS-MA)

Classificação M. M.: XXXX

Boi gigantesco e raro de couro dourado, a rês-ma é encontrável nas regiões agrestes da América do Norte e do Extremo Oriente. Seu sangue dá a quem o bebe uma força imensa, embora a dificuldade em obtê-lo torne o seu estoque mínimo e raramente disponível no mercado livre.

RUNESPOOR (FAROSUTIL)

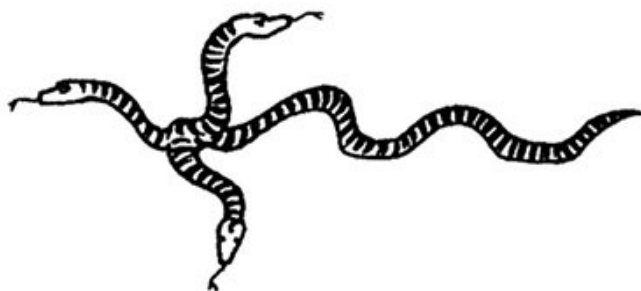
Classificação M. M.: XXXX

O farosutil é originário de um pequeno país africano, o Burkina Faso. Serpente de três cabeças, ele normalmente atinge entre um metro e oitenta centímetros e dois metros e dez centímetros de comprimento. Laranja berrante com listras negras, o farosutil é facilmente

localizável, razão pela qual o Ministério da Magia de Burkina Faso declarou imapeáveis certas áreas de floresta para seu uso exclusivo.

Esse animal, embora em si não seja particularmente agressivo, no passado foi um bichinho de estimação de bruxos das trevas sem dúvida por causa de sua aparência vistosa e intimidante. É aos escritos de ofidiglotas, que criaram e conversaram com essas cobras, que devemos a nossa compreensão dos seus curiosos hábitos. Esses escritos revelam que cada uma das cabeças do farosutil tem uma finalidade diferente. A da esquerda (para o bruxo que está de frente para a cobra) é a que planeja. Decide aonde ele deve ir e o que deve fazer a seguir. A cabeça do meio é a que sonha (o farosutil pode permanecer parado durante dias seguidos, perdido em visões e devaneios gloriosos). A cabeça da direita é a que critica e avalia os esforços das cabeças da esquerda e da direita com um silvo contínuo e irritante. As presas da cabeça direita são extremamente venenosas. Este animal raramente alcança uma idade avançada uma vez que as cabeças tendem a se atacar mutuamente. É comum ser avistado sem a cabeça da direita porque as outras duas se juntaram para arrancá-la.

O farosutil põe ovos pela boca, o único animal mágico capaz desse feito. Os ovos têm imenso valor na produção de poções para estimular a agilidade mental. O mercado negro dos ovos e das próprias cobras floresce há muitos séculos.





SALAMANDER (SALAMANDRA)

Classificação M. M.: XXX

A salamandra é um pequeno lagarto que habita o fogo e se alimenta de chamas. Branca ofuscante, ela pode se apresentar azul ou vermelha, dependendo do calor do fogo de onde surgiu.

As salamandras podem sobreviver até seis horas fora do fogo se ingerirem pimenta a intervalos regulares. Sobrevivem somente enquanto o fogo no qual apareceram continuar a arder. O sangue desse animal tem eficazes propriedades curativas e restauradoras.

SEA SERPENT (SERPENTE MARINHA)

Classificação M. M.: XXX

A serpente marinha é encontrada nos oceanos Atlântico e Pacífico e no mar Mediterrâneo. Embora de aparência assustadora, não há notícia de que tenha matado seres humanos apesar dos relatos de trouxas históricos sobre seu comportamento feroz. Esse animal atinge até trinta metros de comprimento, tem cabeça de cavalo e um corpo longo de serpente que se ergue do mar em corcovas.

SHRAKE (REQUE)

Classificação M. M.: XXX

É um peixe inteiramente coberto de espinhos e encontrável no oceano Atlântico. Acredita-se que o primeiro cardume foi criado como uma vingança contra pescadores trouxas que insultaram navegantes bruxos no início do século XIX. Desde então, quando recolhem suas redes naquela área do mar, os trouxas as encontram rasgadas e esvaziadas pelos reques que nadam sob elas.

SNALLYGASTER

Classificação M. M.: XXXX

No passado, acreditava-se que o snallygaster, parte ave, parte réptil e nativo da América do Norte, era uma espécie de dragão, mas agora se sabe ser um parente distante do occami. Não bafeja fogo, mas possui presas de aço serreado com as quais corta sua presa. O snallygaster frequentemente colocou em risco o Estatuto Internacional de Sigilo. Sua curiosidade natural, combinada com um couro à prova de balas, faz dele um animal difícil de afugentar, e o snallygaster conseguiu chegar aos jornais trouxas com tanta frequência que às vezes empata com o Monstro do lago Ness como “O Animal Mais Fominha de Publicidade”. Desde 1949, uma dedicada Liga de Proteção ao Snallygaster montou uma sede permanente em Maryland para obviar trouxas que o veem.

SNIDGET (POMORIM)

Classificação M. M.: XXXX^[22]

O snidget (pomorim) é uma espécie de pássaro extremamente rara e protegida por lei. Todo redondo, com um bico longo e fino, olhos vermelhos e brilhantes como pedras preciosas, o pomorim dourado voa com excepcional velocidade e pode mudar de direção com incrível perícia e rapidez graças às dobradiças giratórias de suas asas.

As penas e os olhos do pomorim têm tal valor que, no passado, a caçada que os bruxos lhe promoveram quase o levou à extinção. O perigo foi percebido a tempo e a espécie passou a ser protegida, o que resultou na notável substituição do pomorim pelo pomo de ouro no jogo de quadribol.^[23] Existem santuários de pomorins no mundo inteiro.

SPHINX (ESFINGE)

Classificação M. M.: XXXX

A esfinge egípcia tem cabeça humana e corpo de leão. Há mais de mil anos ela é usada pelos bruxos e bruxas para guardar tesouros e seus esconderijos secretos. Inteligentíssimo, esse animal tem prazer em inventar charadas e quebra-cabeças. Em geral, a esfinge só se torna perigosa quando aquilo que está guardando é ameaçado.

STREELER (LESMALENTA)

Classificação M. M.: XXX

Esse animal é uma enorme lesma que muda de cor de hora em hora, e quando caminha deixa um rastro tão venenoso que murcha e queima toda a vegetação por onde passa. A lesmalenta é originária de vários países africanos, embora tenha sido reproduzida pelos bruxos, com sucesso, na Europa, na Ásia e nas Américas. É criada como bicho de

estimação por aqueles que apreciam suas mudanças caleidoscópicas de cor e porque seu veneno é uma das poucas substâncias capazes de matar toletes.

²² O pomorim dourado recebe uma classificação XXXX não porque seja perigoso, mas porque quem os captura ou fere recebe penalidades severas.

²³ Quem estiver interessado no papel que o pomorim dourado representou no desenvolvimento do jogo de quadribol deve consultar o *Quadribol através dos séculos* de autoria de Kennilworthy Whisp (Ed. Livros Bruxa Aria, 1952).



TEBO (TEBO)

Classificação M. M.: XXXX

O tebo é um javali cinzento, encontrado no Congo e no Zaire. É dotado de invisibilidade, o que dificulta fugir dele ou capturá-lo, tornando-o extremamente perigoso. O tebo é muito valorizado pelos bruxos para fabricar roupas e escudos protetores.

THUNDERBIRD (PÁSSARO-TROVÃO)

Classificação M. M.: XXXX

O thunderbird (pássaro-trovão) é exclusivo da América do Norte, encontrado abundantemente no Arizona. Mais alto do que um homem adulto, tem o poder de criar tempestades durante seu voo. O pássaro-trovão é tão sensível ao perigo sobrenatural que no passado se dizia que as varinhas criadas com suas penas disparavam maldições preventivamente. Uma das casas da Escola Ilvermorny de Magia e Bruxaria é batizada com o nome de Thunderbird.

TROLL (TRASGO)

Classificação M. M.: XXXX

O trasgo é uma criatura temível que atinge mais de três metros e meio de altura e pesa mais de uma tonelada. Notável por sua força igualmente prodigiosa e sua pouca inteligência, esse animal é muitas vezes violento e imprevisível. O animal é originário da Escandinávia, mas atualmente pode ser encontrado na Grã-Bretanha, Irlanda e outras áreas do norte da Europa.

Em geral, ele fala aos grunhidos que parecem constituir uma linguagem primitiva, embora haja notícia de que alguns compreendam e até falem algumas palavras humanas mais simples. Os mais inteligentes da espécie têm sido treinados para guardiões.

Existem três tipos de trasgos: das montanhas, das florestas e dos rios. O montanhês é o maior e mais feroz. É careca e tem a pele cinza-

clara. O florestal tem pele verde-clara e, alguns espécimes, uma cabeleira rala, fina e verde ou castanha. O trasgo fluvial tem pele roxa e é, com frequência, encontrado sob as pontes. Os trasgos comem carne crua e não são exigentes quanto às suas presas, que podem ser animais ou humanas.



UNICORN (UNICÓRNIO)

Classificação M. M.: XXXX^[24]

O unicórnio é um belo animal encontrado nas florestas do norte europeu. Quando adulto é um cavalo branco-puro, dotado de um chifre, embora seus potrinhos nasçam dourados e se tornem prateados antes de atingir a maturidade. O chifre, o sangue e o pelo do unicórnio têm propriedades excepcionalmente mágicas.^[25] Em geral ele evita contato com os humanos, deixa mais facilmente uma bruxa do que um bruxo se aproximar dele e tem patas tão ágeis que torna difícil sua captura.

²⁴ Veja nota de rodapé sobre o centauro.

²⁵ O unicórnio, tal como a fada, sempre recebeu uma excelente cobertura da mídia – o que em seu caso se justifica.



WAMPUS CAT (PUMURUNA)

Classificação M. M.: XXXXX

Tendo certa semelhança com um puma comum no porte e na aparência, o wampus cat (pumuruna) é nativo dos montes Apalaches. Pode andar sobre as pernas traseiras, correr mais veloz do que flechas e seus olhos amarelos têm a fama de possuir o poder da hipnose e da legilimência. Foram os cherokees que estudaram mais extensivamente o pumuruna, com quem partilham sua região nativa, e só os guerreiros cherokees conseguiram obter certa vez o pelo dessa criatura para uso como núcleo de varinha. Em 1832, o bruxo Abel Copa-de-Árvore, de Cincinnati, alegou ter patenteado um método de domar pumurunas para uso como animais de guarda em casas de bruxos. A fraude de Copa-de-Árvore foi revelada quando o Macusa deu uma batida em sua casa e o encontrou colocando feitiços de Ingurgitamento em amassos. Uma das casas da escola de magia americana, Ilvermorny, é batizada com o nome do Wampus cat (pumuruna).

WEREWOLF (LOBISOMEM)

Classificação M. M.: XXXXX [\[26\]](#)

O lobisOMEM é encontrado no mundo inteiro, embora se acredite que tenha se originado no norte europeu. Os humanos somente se transformam em lobisomens quando são mordidos. Não se conhece nenhuma cura para esse mal, embora o recente avanço no preparo de poções tenha, em certa medida, aliviado os sintomas mais graves. Uma vez por mês, durante a lua cheia, o bruxo ou trouxa afetado, que em outros períodos é normal, se transforma em uma fera assassina. Uma singularidade entre as demais criaturas fantásticas, o lobisOMEM dá preferência a presas humanas.

WINGED HORSE (CAVALO ALADO)

Classificação M. M.: XX-XXXX

Os cavalos alados existem no mundo inteiro. Há diferentes raças, entre elas a Abraxana (um palomino enorme e forte), a Aetoniana (castanha, popular na Grã-Bretanha e na Irlanda), a Graniana (cinzenta e muito veloz) e a rara Testrália (negra, dotada do poder da invisibilidade e considerada portadora de azar por muitos bruxos). Tal como no caso do hipogrifo, exige-se que o dono de um cavalo alado lance sobre ele, periodicamente, um Feitiço Desilusório (veja [Introdução](#)).

²⁶ Esta classificação se refere, naturalmente, ao lobisomem após a transformação. Quando não há lua cheia, o animal é inofensivo aos outros humanos. Há um comovente relato da luta de um bruxo contra a licantropia no clássico *Focinho peludo, coração humano*, de autor anônimo (Editora Bruxa Aria, 1975).



YETI (IÉTI), também conhecido como Bigfoot (pé-de-anjo) e Abominable Snowman (Abominável Homem das Neves)

Classificação M. M.: XXXX

Acredita-se que o iéti, nativo do Tibete, seja aparentado como trasgo, embora até hoje ninguém tenha chegado bastante perto para fazer os testes necessários. Com uma estatura máxima de quatro metros e meio, o iéti é coberto da cabeça aos pés por pelos alvíssimos. Devora qualquer coisa que cruze o seu caminho, embora tenha medo do fogo e possa ser repellido por bruxos experientes.

SOBRE O AUTOR

NEWT (NEWTON) Ártemis Fido Scamander nasceu em 1897. Seu interesse em animais fabulosos foi incentivado pela mãe, que era uma criadora entusiástica de hipogrifos de luxo. Depois de deixar a Escola Hogwarts de Magia e Bruxaria, o Sr. Scamander ingressou no Departamento para Regulamentação e Controle das Criaturas Mágicas do Ministério da Magia. Depois de trabalhar dois anos na Seção de Recolocação de Elfos Domésticos, anos que ele descreve como “extremamente tediosos”, foi transferido para a Divisão de Animais, onde o seu prodigioso conhecimento de animais mágicos bizarros garantiu a sua rápida promoção.

Embora seja praticamente o único responsável pela criação do Registro de Lobisomens em 1947, ele diz que seu maior orgulho é a Proibição de Criação Experimental, aprovada em 1965, que efetivamente impediu a criação de novos monstros indomáveis na Grã-Bretanha. O trabalho do Sr. Scamander no Departamento de Pesquisa e Limitação de Dragões levou-o várias vezes ao exterior em viagens de pesquisa, durante as quais ele recolheu informações para o seu bestseller mundial *Animais fantásticos & onde habitam*.

Newt Scamander recebeu a Ordem de Merlim, Segunda Classe, em 1979, um reconhecimento dos serviços que prestou ao estudo dos animais mágicos, Magizoologia. Agora aposentado, ele vive em Dorset com a mulher Porpentina e seus amassos: Hoppy, Milly e Mauler.





Título original: Fantastic Beasts and Where to Find Them

Traduzido do inglês por Lia Wyler

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte dessa publicação pode ser reproduzida ou transmitida sob qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, por fotocópia ou qualquer outro modo, sem permissão prévia da editora.

Esta edição digital foi publicada por Pottermore Limited em 2017

Primeira publicação em papel impresso no Brasil em 2017 pela Editora Rocco Ltda

Direitos para a língua portuguesa reservados com exclusividade para o Brasil à
Editora Rocco Ltda

Copyright do texto © J.K. Rowling, 2001

Prefácio e elementos novos do texto © J.K. Rowling, 2017

Ilustrações de miolo: Tomislav Tomic, copyright © Bloomsbury Publishing Plc 2017

Ilustração da capa © Pottermore Limited

WIZARDING WORLD and related trademarks, characters, names and indicia are
trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

WIZARDING WORLD publishing and theatrical stage rights © J.K. Rowling.

All rights reserved.

The moral right of the author and illustrators have been asserted.

Todos os personagens e acontecimentos nesta publicação, com exceção dos
claramente em domínio público, são fictícios e qualquer semelhança com pessoas
reais, vivas ou não, é mera coincidência.

A Comic Relief (UK) foi estabelecida em 1985 por um grupo de comediantes
britânicos para angariar fundos para projetos promovendo justiça social e ajudando
a lutar contra a pobreza. O valor das vendas globais deste livro vai apoiar essa
missão em busca de um mundo justo e livre de pobreza, inclusive ajudando crianças
e jovens no Reino Unido e ao redor do mundo, preparando-os para o futuro com
segurança, saúde e educação.

Comic Relief (UK) is the operating name of Charity Projects, a registered charity:
326568 (England/Wales); SC039730 (Scotland).

Batizada em homenagem ao feitiço luminoso nos livros de Harry Potter, a Lumos é
uma instituição beneficente fundada por J.K. Rowling. A Lumos luta pelo direito de
cada criança a uma família por meio da transformação das redes assistenciais ao
redor do mundo. Nosso objetivo é iluminar um caminho para um futuro mais
brilhante para as crianças, no qual todas elas possam crescer em famílias seguras e
amorosas.

Lutamos pela família. Somos a Lumos.

Para saber mais, visite www.wearelumos.org

Lumos is the operating name of Lumos Foundation, a company limited by guarantee registered in England and Wales, number 5611912. Registered charity number 1112575.

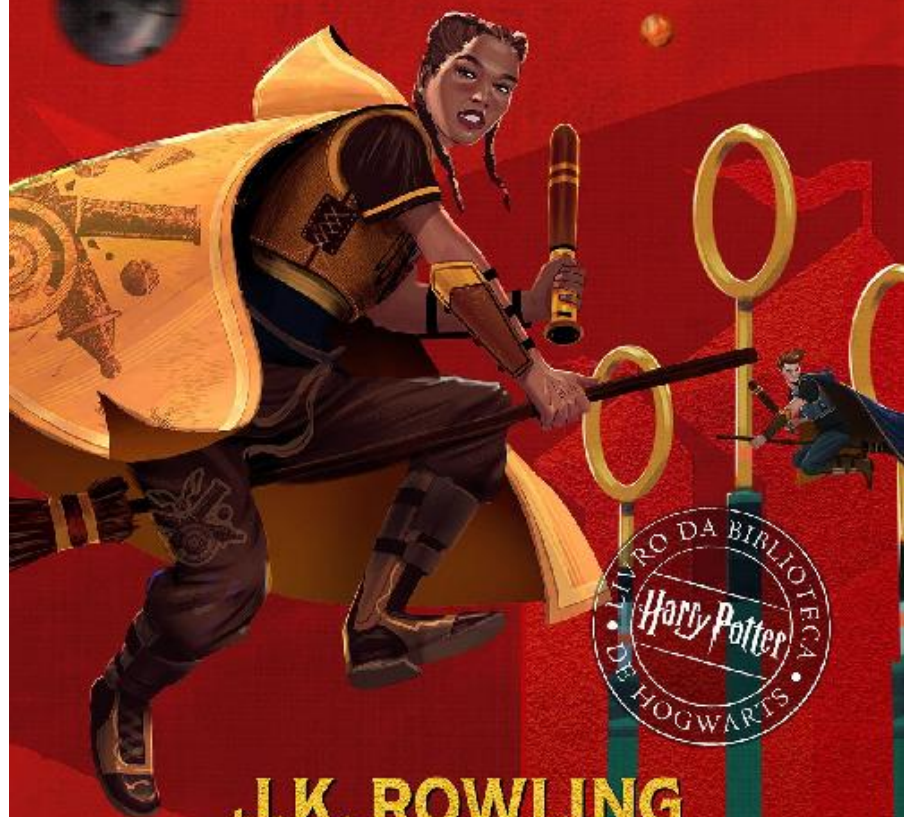
ISBN 978-1-78939-169-5

KENNILWORTHY WHISP

QUADRI BOL

ATRAVÉS
DOS

SÉCULOS





BIBLIOTECA DE HOGWARTS	
Nome	Devolução
R. Wensley Stink n longbottom	overdue 08 JAN
S. Bones ^{10 yrs}	18 FEB
H. Granger	04 MAR
Padma Patil	14 MAR
E. Macmillan	24 MAR
M. Bulstrode	29 MAR
H. Granger	13 APR
D. Malfoy	02 MAY
	05 MAY
Aviso: Se você remover folhas, rasgar, picar, vincar, dobrar, deformar, desfigurar, sujar, manchar, jogar, deixar cair ou, de qualquer outra maneira, danificar, maltratar ou demonstrar falta de respeito com este livro, sofrerá as piores consequências que eu puder lhe infligir.	
Irma Pince, bibliotecária de Hogwarts	



CRÍTICAS A QUADRI BOL ATRAVÉS DOS SÉCULOS

“A pesquisa minuciosa de Kennilworthy Whisp trouxe à luz um verdadeiro tesouro de informações ainda desconhecidas sobre o esporte dos bruxos. Uma leitura fascinante.”

– Bathilda Bagshot, autora de *Uma história da magia*

“Whisp produziu um livro agradabilíssimo; os fãs do quadribol certamente o acharão instrutivo e divertido.”

– Editor, *Qual vassoura?*

“Uma obra definitiva sobre as origens e a história do quadribol. Altamente recomendável.”

– Bruto Scrimgeour, autor de *A bíblia do batedor*

“O Sr. Whisp é um autor muito promissor. A continuar nesse ritmo, logo será fotografado em minha companhia!”

– Gilderoy Lockhart, autor de *O meu eu mágico*

“Aposto o que os leitores quiserem que este livro vai ser um bestseller. Vamos, quem quer apostar comigo?”

– Ludovic Bagman, batedor da Inglaterra e dos Wimbourne Wasps

“Já li obras piores.”

– Rita Skeeter, *Profeta Diário*

Com os agradecimentos a J.K. Rowling por criar este livro e, com tanta generosidade, doar todos os seus direitos autorais a Comic Relief e Lumos



Conteúdo

Prefácio

1. A evolução da vassoura voadora
 2. Os jogos antigos com vassouras
 3. O jogo do brejo de Queerditch
 4. A chegada do pomo de ouro
 5. Precauções antitrouxas
 6. Mudanças no quadribol a partir do século XIV
 - *Campo*
 - *Bolas*
 - *Jogadores*
 - *Regras*
 - *Juízes*
 7. Times de quadribol da Grã-Bretanha e da Irlanda
 8. A disseminação do quadribol pelo mundo
 9. A invenção da vassoura de corrida
 10. O quadribol hoje
- Sobre o autor

PREFÁCIO

Quadribol através dos séculos é um dos títulos mais procurados da biblioteca escolar de Hogwarts. Madame Pince, nossa bibliotecária, me informa que o livro é “manuseado, babado e de um modo geral maltratado” diariamente, o que é um enorme elogio para qualquer livro. Quem joga ou assiste ao quadribol regularmente apreciará esta obra do Sr. Whisp, bem como os que se interessam de uma maneira mais ampla pela história da bruxaria. Do mesmo modo que fomos inventando o jogo de quadribol, ele também nos inventou; o quadribol une bruxos e bruxas de todas as posições sociais e os reúne para compartilhar momentos de euforia, vitória e desespero (no caso dos torcedores dos Chudley Cannons [Canhões de Chudley]).

Foi com alguma dificuldade, devo confessar, que convenci Madame Pince a me entregar um dos seus exemplares para poder mandar copiá-lo e, dessa maneira, torná-lo acessível a um número maior de leitores. De fato, quando lhe contei que ia copiá-lo para que os trouxas pudessem lê-lo, ela não só perdeu temporariamente a fala como também não se mexeu ou piscou durante vários minutos. Quando voltou a si, teve a consideração de me perguntar se eu perdera o juízo. Tive, então, o prazer de tranquilizá-la a esse respeito e de lhe explicar minhas razões para tomar essa decisão sem precedentes.

Os leitores trouxas não precisam que eu lhes diga o que é o trabalho da Comic Relief e da Lumos, mas vou repetir a explicação que dei à Madame Pince para benefício das bruxas e dos bruxos que comprarem o presente livro. Comic Relief é uma obra que aproveita o riso para combater a pobreza e a injustiça com muita imaginação.

Usa isto para angariar fundos para salvar e melhorar vidas – uma forma de magia pela qual todos aspiramos. Lumos, por sua vez, traz luz aos lugares mais escuros, revelando crianças escondidas pelo mundo e guiando-as para casa.

Quando você comprar este livro, e eu o aconselharia a comprá-lo, porque, se ficar folheando o livro sem pagar, vai descobrir que foi atingido pelo Feitiço contra Ladrão, você também estará contribuindo para a missão mágica.

Eu estaria enganando meus leitores se dissesse que essa explicação

deixou Madame Pince mais feliz em ceder um exemplar da biblioteca para os trouxas. Ela sugeriu várias alternativas, tais como dizer ao pessoal da Comic Relief e Lumos que a biblioteca pegara fogo ou simplesmente fingir que eu morrera sem deixar instruções. Quando respondi que, de um modo geral, eu preferia continuar a seguir o meu plano original, ela concordou, com relutância, em me entregar o exemplar, ainda que, na hora de soltá-lo, tivesse perdido a coragem, me obrigando a forçá-la a abrir cada um dos dedos com que apertava a lombada do livro.

Embora eu tenha desfeito os feitiços normais que são lançados sobre um livro de biblioteca, não posso prometer que não tenha restado algum vestígio neste exemplar. Todos sabemos que Madame Pince acrescenta azarações incomuns aos livros sob seus cuidados. Eu próprio, no ano passado, manuseei distraidamente um exemplar de *Teorias das transformações transsubstanciais* e, no momento seguinte, o livro começou a me bater com força na cabeça. Por favor, tenha cuidado com sua maneira de tratar este livro. Não arranque páginas. Não o deixe cair na água do banho. Não posso prometer que Madame Pince não vá assediá-lo de repente, onde quer que o encontre, para exigir o pagamento de uma pesada multa.

Agora só me resta agradecer o seu apoio a Comic Relief e Lumos e pedir aos trouxas que não experimentem jogar quadribol em casa; é claro que se trata de um esporte inteiramente fictício e ninguém o joga de verdade. Gostaria ainda de aproveitar a oportunidade para desejar ao Puddlemere United (União de Puddlemere) o maior sucesso em sua próxima temporada.

A handwritten signature in cursive script, reading "Albus Dumbledore". The ink is dark and the signature is fluid, with a long, sweeping tail on the final letter.

Capítulo um

A evolução da vassoura voadora

Nenhum feitiço inventado até hoje permite aos bruxos voarem apenas com os recursos de sua forma humana. Os poucos animagos que se transformam em animais alados podem voar, mas são raros. A bruxa ou o bruxo que se vê transformado em um morcego pode levantar voo, mas, possuindo um cérebro de morcego, com certeza vai esquecer aonde queria ir no momento em que deixar o chão. A levitação é uma prática comum, mas nossos antepassados não se contentaram em planar a um metro e meio do chão. Quiseram mais. Quiseram voar como pássaros, mas sem a inconveniência de ter o corpo coberto de penas.

Hoje, estamos tão habituados à ideia de que todas as casas de bruxos na Grã-Bretanha dispõem no mínimo de uma vassoura que raramente paramos para nos perguntar qual é a razão disso. Por que a humilde vassoura iria se tornar o único objeto legalmente aceito como meio de transporte bruxo? Por que nós, no Ocidente, não adotamos o tapete voador tão apreciado pelos nossos irmãos orientais? Por que não preferimos produzir barris voadores, poltronas voadoras, banheiras voadoras – por que vassouras?

Bastante perspicazes para compreender que seus vizinhos trouxas procurariam explorar seus poderes, se conhecessem o seu alcance, os bruxos e bruxas ficavam quietos em seus cantos muito antes de o Estatuto Internacional de Sigilo em Magia entrar em vigor. Se pretendessem guardar um veículo de transporte em casa, teria de ser algo discreto, fácil de esconder. A vassoura era ideal para isso; não exigiria explicação nem desculpa se fosse encontrada pelos trouxas, era portátil e de baixo custo. No entanto, as primeiras vassouras enfeitiçadas para voar tiveram os seus senões.

Há registros de que os bruxos e bruxas europeus já estavam usando vassouras em 962 d.C. Uma iluminura alemã desse período mostra três bruxos desmontando suas vassouras com expressões de estranho mal-estar no rosto. Guthrie Lochrin, um bruxo escocês, escreveu em 1107 que teve as “nádegas cravadas de farpas e as hemorroidas inflamadas” depois de um breve voo de vassoura de Montrose a Arbroath.

Uma vassoura medieval exibida no Museu do Quadribol, em Londres, nos dá uma ideia das razões para o mal-estar de Lochrin (ver Fig. A). Um cabo de freixo nodoso e sem verniz, com gravetos de amendoeira amarrados toscamente a uma ponta, não é nem confortável nem aerodinâmico. Os feitiços lançados sobre as vassouras eram igualmente básicos: ela podia se deslocar apenas para a frente e a uma dada velocidade; subia, descia e parava.

Naquele tempo, as famílias bruxas confeccionavam as próprias vassouras, por isso havia uma enorme variação na velocidade, no conforto e no manuseio desse meio de transporte de que dispunham. Por volta do século XII, no entanto, os bruxos já haviam aprendido a trocar serviços entre si, a fazer escambo, de modo que um mestre artesão de vassouras podia trocá-las pelas poções que seu vizinho soubesse preparar melhor que ele. Quando as vassouras se tornaram mais confortáveis, os bruxos passaram a voá-las por diversão e não apenas para se transportarem do ponto A ao ponto B.

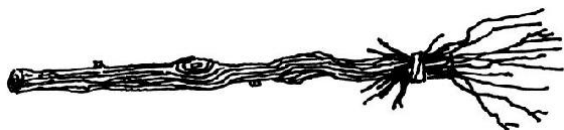


Fig. A

Capítulo dois

Os jogos antigos com vassouras

Os esportes com vassouras surgiram assim que as vassouras se aperfeiçoaram o suficiente para permitir aos pilotos fazerem curvas e variar de altitude e velocidade. Os textos e pinturas mágicos da Antiguidade nos dão uma ideia dos jogos praticados pelos nossos antepassados. Alguns já não existem; outros sobreviveram ou evoluíram até se tornarem os esportes que hoje conhecemos.

A famosa **Annual Broom Race** (Corrida Anual de Vassouras) da Suécia remonta ao século X. Os pilotos faziam o percurso Kopparberg-Arjeplog, uma distância pouco superior a 480 quilômetros. A rota atravessava uma reserva de dragões, e o imenso troféu de prata tem a forma de um Focinho-Curto sueco. Atualmente, essa corrida se transformou em um evento internacional, e bruxos de todas as nacionalidades se reúnem em Kopparberg para torcer pelos jogadores à saída e em seguida aparatam até Arjeplog para cumprimentar os sobreviventes.

O famoso quadro *Günther der Gewalttätige ist der Gewinner* (*Gunther, o violento, é o vencedor*) datado de 1105, nos mostra o antigo jogo alemão do **Stichstock** (Furabexiga). Colocava-se uma bexiga de dragão, cheia de ar, no alto de uma baliza de seis metros de altura. Um jogador montado em uma vassoura tinha a função de proteger a bexiga. O guarda-bexiga era amarrado à baliza com uma corda passada na cintura, de modo que ele ou ela não pudesse se afastar mais de três metros do seu posto. Os demais jogadores se revezavam voando até a bexiga e tentando perfurá-la com os cabos especialmente aguçados de suas vassouras. O guarda-bexiga podia usar a varinha para repelir os atacantes. O jogo terminava quando a bexiga era finalmente perfurada ou o guarda conseguia azarar todos os oponentes, eliminando-os do jogo, ou ainda quando caíam de exaustão. O jogo do Furabexiga desapareceu no século XIV.

Na Irlanda, floresceu o jogo do **Aingingein** (Fogaréu), tema de muitas baladas irlandesas (contam que o lendário bruxo Fingal, o destemido, foi campeão de Fogaréu). Um a um, os jogadores arrebatavam o dom ou bola (na realidade, a vesícula de um bode) e

atravessavam correndo uma série de barris em chamas erguidos no ar por estacas. O dom era, então, atirado através do último barril. O jogador que conseguisse atirá-lo no menor tempo, sem ter ele mesmo pegado fogo no caminho, era o vencedor.

A Escócia foi o berço do jogo com vassouras provavelmente mais perigoso de todos – **Creaothceann** (Rachacrânio). O jogo é descrito em um poema trágico gaélico, do século XI, cuja tradução do primeiro verso é a seguinte:

*Juntos, os jogadores, doze homens de força e coragem,
Caldeirões afivelados, aguardavam em posição
Que a trompa soasse para saírem velozes pelo ar
Mas, dentre eles, dez voavam ao encontro da morte.*

Cada jogador do Rachacrânio usava um caldeirão afivelado à cabeça. Ao som da trompa ou do tambor, umas cem pedras e pedregulhos enfeitiçados, que pairavam a trinta metros de altura, começavam a cair em direção ao solo. Os jogadores voavam para cá e para lá tentando recolher o maior número possível de pedras em seus caldeirões. Considerado por muitos bruxos escoceses o supremo teste de virilidade e coragem, o Rachacrânio gozou de grande popularidade na Idade Média, apesar do número de fatalidades que causava. O jogo foi proibido em 1762, e embora Magno Macdonald, o Cabeça Amassada, liderasse uma campanha para sua reintrodução na década de 1960, o Ministério da Magia se recusou a revogar a proibição.

A **Shuntbumps** (Derrubada) foi um jogo popular em Devon, Inglaterra. Era uma forma rústica de justa com o único objetivo de desmontar da vassoura o maior número possível de jogadores, saindo vencedor o último combatente a permanecer montado.

O **Swivenhodge** (Malhaporco) começou em Herefordshire. Tal como o Furabexiga, esse jogo envolvia uma vesícula cheia de ar, em geral a de um porco. Os jogadores montavam as vassouras de trás para a frente e batiam na bexiga para cá e para lá, por cima de uma sebe, com a palha das vassouras. O jogador que errava marcava um ponto para o adversário. O primeiro a acumular cinquenta pontos era o vencedor.

O Malhaporco ainda é jogado na Inglaterra, embora nunca tivesse alcançado grande popularidade; a Derrubada sobrevive apenas como jogo infantil. Entrementes, no brejo de Queerditch, surgira um jogo que um dia iria se tornar o mais popular do mundo dos bruxos.

Capítulo três

O jogo do brejo de Queerditch

Devemos o nosso conhecimento das rústicas origens do quadribol aos escritos da bruxa Trude Keddle, que viveu às margens do brejo de Queerditch no século XI. Felizmente para nós, ela mantinha um diário, hoje no Museu do Quadribol em Londres. Os trechos citados a seguir foram traduzidos do original saxônio, repleto de erros de ortografia.

Terça-feira. Quente. Aqueles marginais da outra margem do brejo andaram aprontando outra vez.

Às voltas com aquele jogo idiota montados em vassouras. Uma bola enorme de couro veio parar na minha horta de repolhos. Azarei o homem que veio buscá-la. Quero ver ele voar ajoelhado de trás para a frente, porção peludo

Terça-feira. Chuvoso. Entrei no brejo para colher urtigas. Os idiotas com as vassouras jogavam outra vez. Têm uma bola nova que atiram uns para os outros e tentam acertar em troncos de cada lado do brejo. Uma brincadeira inútil.

Terça-feira. Ventoso. Gwenog veio tomar chá de urtigas, depois me convidou para passear. Acabamos assistindo àqueles retardados jogarem o tal jogo do brejo. O bruxo grandalhão escocês que mora no alto do morro estava lá. Agora jogam com duas pedras pesadas que voam pelo ar e tentam derrubá-los das vassouras. Infelizmente isso não aconteceu enquanto eu estava assistindo. Gwenog me contou que, muitas vezes, até ela participa desse jogo. Voltei para casa chateada.

Estes excertos nos revelam muito mais do que Trude Keddle poderia ter imaginado, além do fato de que ela só conhecia um dia da semana. Em primeiro lugar, a bola que caiu em sua horta de repolhos era feita de couro, como a moderna goles – com certeza era difícil atirar com precisão a vesícula cheia de ar usada em outros jogos com vassouras da época, particularmente em dias ventosos. Em segundo lugar, Trude nos informa que os homens “tentavam acertar a bola nos troncos de cada lado do brejo” – ao que parece uma forma primitiva de marcar gols. Em terceiro lugar, ela nos permite formar uma vaga ideia dos precursores dos balaços. É interessantíssimo que estivesse presente o tal “bruxo escocês grandalhão”. Teria sido um jogador de Rachacrânio? Seria ideia dele enfeitiçar pedras pesadas para fazê-las voar ameaçadoramente pelo campo, inspirada nos pedregulhos usados no jogo de sua terra natal?

Não encontramos outras menções do esporte praticado no brejo de Queerditch até um século mais tarde quando o bruxo Goodwin Kneen tomou a pena para escrever ao seu primo norueguês, Olavo. Kneen vivia em Yorkshire, o que comprova a disseminação do esporte por toda a Grã-Bretanha nos cem anos que decorreram desde que Trude Keddle assistia a ele. A carta de Kneen encontra-se nos arquivos do Ministério da Magia norueguês.

Caro Olavo,

Como vai você? Eu estou bem, embora Gunhilda ande com uma cataporazinha de dragão.

Participamos de uma animada partida de jogo do brejo na noite de sábado, ainda que a coitada da Gunhilda não estivesse se sentindo em condições de jogar como pegadora e precisássemos substituí-la por Radulfo, o ferreiro. O time de Ilkley jogou bem, ainda que não fosse páreo para nós, porque andamos praticando o mês inteiro e marcamos quarenta e dois gols. Radulfo levou um pedraço na testa porque o velho Ugga não foi bastante rápido com a maça. Os novos barris para marcação de gols funcionaram bem. Três na ponta de cada estaca, doados pela dona da estalagem. Ela nos serviu quentão de graça a noite inteira porque ganhamos a partida, Gunhilda ficou meio aborrecida porque voltei para casa tão tarde. Fui obrigado a me desviar de umas azarações bem ruinzinhas que ela me lançou, mas agora já recuperei meus dedos.

Estou despachando esta carta pela melhor coruja que tenho, na esperança de que ela chegue aí.

Seu primo,

Goodwin

Por esta carta, podemos avaliar como o jogo havia progredido em um século. A mulher de Goodwin devia ter jogado de “pegadora” – provavelmente o nome antigo para artilheira. O “pedraço” (sem dúvida o balaço) que atingiu Radulfo, o ferreiro, deveria ter sido rebatido por Ugga, que obviamente estava jogando como batedor, pois usava um bastão. Os gols já não eram troncos, mas barris no alto de estacas. No entanto, continuava a faltar um elemento essencial ao jogo: o pomo de ouro. O acréscimo da quarta bola do quadribol só foi ocorrer em meados do século XIII e de maneira curiosa.

Capítulo quatro

A chegada do pomo de ouro

Desde os primeiros anos da década de 1100, a caça ao Golden Snidget (Pomorim Dourado) gozou de grande popularidade entre bruxos e bruxas. Hoje, esse passarinho (ver Fig. B) é uma espécie protegida, mas naquela época era muito comum no norte da Europa, embora dificilmente fosse visto pelos trouxas, graças à sua habilidade de se esconder e à sua excepcional velocidade.

O tamanho diminuto do Pomorim, aliado à sua notável agilidade no ar e ao seu talento para fugir aos predadores, meramente aumentava o prestígio dos bruxos que o capturavam. Uma tapeçaria do século XII, conservada no Museu do Quadribol, mostra um grupo saindo à caça do Pomorim. No primeiro trecho da tapeçaria, alguns bruxos carregam redes, outros empunham varinhas e ainda outros tentam apanhar o passarinho apenas com as mãos. A tapeçaria revela que o passarinho era muitas vezes esmagado pelo caçador. No último trecho da tapeçaria, vemos o bruxo que o capturou recebendo uma bolsa de ouro.

A caça ao Pomorim Dourado era censurável por muitas razões. Todo bruxo de bom senso deve lamentar a destruição desses passarinhos amantes da paz em nome do esporte. Além disso, sua caça era em geral praticada em plena luz do dia, o que permitia a um maior número de trouxas avistarem mais vassouras voadoras do que em qualquer outra atividade bruxa. O Conselho de Bruxos da época, porém, não conseguia reduzir a popularidade do esporte – parecia mesmo que o Conselho não considerava o esporte censurável, como veremos mais adiante.



A caça ao Pomorim Dourado finalmente cruzou o caminho do jogo do brejo em 1269 numa partida em que estava presente o próprio chefe do Conselho de Bruxos, Barbero Bragge. Conhecemos o episódio pelo testemunho de Madame Modéstia Rabnott de Kent enviado à sua irmã, Prudência, em Aberdeen (carta que também se encontra em exibição no Museu do Quadribol). Segundo Madame Rabnott, Bragge levou ao jogo uma gaiola com um Pomorim e anunciou aos jogadores reunidos que daria um prêmio de cento e cinquenta galeões (equivalentes a mais de um milhão de galeões hoje – se Bragge tinha ou não intenção de pagá-lo já é outra história) ao jogador que capturasse o passarinho durante a partida. Madame Rabnott explica o que aconteceu a seguir:

Os jogadores levantaram voo como se fossem um só homem, desprezando a goles e os pedraços. Os dois goleiros abandonaram as cestas do gol e se juntaram à caçada. O coitadinho do pomorim voava para cima e para baixo procurando um jeito de escapar, mas os bruxos que assistiam ao espetáculo o forçavam a voltar com Feitiços Repelentes. Bom, Pru, você sabe o que eu sinto a respeito da caça ao pomorim e sabe o que acontece quando perco a paciência. Corri para o campo e berrei: “Chefe Bragge, isto não é esporte! Liberte o pomorim e nos deixe assistir ao nobre jogo do brejo que todos viemos ver!” Mas acredite, Pru, o bruto apenas riu e atirou a gaiola vazia em mim. Bom, aí vi vermelho, Pru, sem a menor dúvida. Quando o coitadinho do pomorim voou em minha direção, executei um Feitiço Convocatório. Você sabe como os meus Feitiços Convocatórios são bons, Pru – claro que foi mais fácil eu fazer pontaria porque não estava montada em uma vassoura naquele momento. O passarinho disparou para dentro da minha mão. Enfiei-o dentro das vestes e corri feito louca.

Bom, eles me alcançaram, mas não antes de eu ter me distanciado do público e libertado o pomorim. O chefe Bragge ficou muito zangado e, por um momento, pensei que ia me transformar em um sapo chifrudo ou pior, mas felizmente os assessores dele o acalmaram e recebi apenas uma multa de dez galeões por interromper a partida. Naturalmente, nunca possuí dez galeões na vida, por isso lá se foi a minha velha casa.

Em breve irei morar com você, mas me dou por feliz que pelo menos não tenham me confiscado o hipogrifo. E vou lhe confessar mais uma coisa, Pru, o chefe Bragge teria perdido o meu voto se eu tivesse o direito de votar.

*Sua irmã que muito a ama,
Modéstia*

A atitude corajosa de Madame Rabnott pode ter salvado um Pomorim,

mas não pôde salvar todos. A ideia do chefe Bragge mudou para sempre a natureza do jogo do brejo. Não tardou muito passaram a soltar Pomorins Dourados em todas as partidas de quadribol, e um único jogador de cada time (o caçador) recebeu a tarefa exclusiva de apanhá-lo. Quando a ave era morta, o jogo terminava e o time do caçador ganhava cento e cinquenta pontos a mais para lembrar os cento e cinquenta galeões prometidos pelo chefe Bragge. Os espectadores se encarregavam de manter o Pomorim em campo por meio dos Feitiços Repelentes mencionados por Madame Rabnott.

Em meados do século seguinte, porém, o número de Pomorins Dourados se reduzira de tal modo que o Conselho de Bruxos, então presidido por Elfrida Clagg, que era uma bruxa muito mais esclarecida, declarou o Pomorim Dourado uma espécie protegida, proibindo tanto a sua caça quanto o seu uso em jogos de quadribol. Fundaram o Santuário do Pomorim Modéstia Rabnott, em Somerset, e procuraram freneticamente um substituto para o passarinho de forma a permitir a continuação do jogo do brejo.

Credita-se a invenção do pomo de ouro ao bruxo Bowman Wright de Godric's Hollow. Enquanto os times do jogo do brejo em todo o país tentavam encontrar um passarinho para substituir o pomorim, Wright, que era um competente encantador de metais, mergulhou na tarefa de criar uma bola que imitasse o comportamento e os padrões de voo do pomorim. É absolutamente óbvio que ele foi bem sucedido pelos muitos rolos de pergaminho que nos deixou ao morrer (hoje em poder de um colecionador particular), nos quais registra as muitas encomendas que recebeu de todo o país. O pomo de ouro, nome que Bowman deu à sua criação, era uma bola do tamanho de uma noz com o peso exato de um pomorim. Suas asas prateadas foram dotadas de juntas rotativas como as do passarinho, que lhe permitiam mudar de direção com a velocidade de um relâmpago e a precisão do seu modelo vivo. Ao contrário do pomorim, no entanto, o pomo fora enfeitiçado para permanecer dentro dos limites do campo. Podemos dizer que a introdução do pomo de ouro encerrou o processo iniciado trezentos anos antes no brejo de Queerditch. Nascia realmente o quadribol.

Capítulo cinco

Precauções antitrouxas

Em 1398, o bruxo Zacarias Mumps redigiu a primeira descrição completa do jogo de quadribol. Ele começou por enfatizar a necessidade de se estabelecerem medidas de segurança antitrouxas durante a realização dos jogos: “Escolham áreas de charnecas desertas, longe das habitações dos trouxas, e tomem medidas para não serem vistos depois de decolar com suas vassouras. Os feitiços para repelir trouxas são úteis se alguém pretende construir um campo permanente. É igualmente aconselhável que se jogue à noite.”

Deduzimos que os excelentes conselhos de Mumps não foram seguidos porque, em 1362, o Conselho dos Bruxos proibiu os jogos de quadribol em um raio de oitenta quilômetros das cidades do país. Era evidente que a popularidade do jogo estava crescendo rapidamente porque o Conselho achou necessário emendar a lei de 1368 tornando ilegais os jogos a menos de cento e sessenta quilômetros de uma cidade. Em 1419, o Conselho publicou o decreto, cujo texto se tornou famoso, determinando que o quadribol não deveria ser jogado “próximo a lugar algum em que haja a mínima possibilidade de ser assistido por um trouxa ou veremos com que perícia o infrator jogará acorrentado à parede de uma masmorra”.

Conforme todo bruxo em idade escolar sabe, o fato de voarmos em vassouras provavelmente é o nosso segredo mais mal guardado. Nenhuma ilustração de bruxas feita por trouxas está completa sem uma vassoura e, por mais absurdos que sejam tais desenhos (porque as vassouras representadas não se sustentariam no ar sequer por um instante), eles nos lembram que fomos descuidados durante séculos demais e que não devemos nos surpreender que vassouras e magia estejam indissolivelmente ligadas na cabeça dos trouxas.

As medidas de segurança necessárias não entraram em vigor até o Estatuto Internacional de Sigilo em Magia de 1692 tornar os Ministérios da Magia nacionais diretamente responsáveis pelas consequências dos esportes praticados em seus territórios. Disso decorreu, na Grã-Bretanha, a criação do Departamento de Jogos e Esportes Mágicos. Os times de quadribol que desrespeitavam as

diretrizes do ministério eram obrigados a se dissolver. O caso mais famoso de dissolução foi o dos Rojões de Banchory, um time escocês notório não somente por sua imperícia no quadribol quanto pelas festas que dava após os jogos. Depois que jogou em 1814 contra os Flechas de Appleby (veja Capítulo 7), os Rojões não somente deixaram seus balaços se perderem no céu noturno como saíram a capturar um dragão negro das Hébridas para adotar como mascote do time. Os representantes do Ministério da Magia os surpreenderam quando sobrevoavam Inverness, e os Rojões de Banchory nunca mais tornaram a jogar.

Nos dias atuais, os times de quadribol não jogam em suas sedes, mas viajam até os campos construídos pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos, nos quais foram adotadas medidas de segurança antitrouxas permanentes. Conforme Zacarias Mumps sugerira tão sensatamente, há seiscentos anos, os campos de quadribol são mais seguros nas charnecas desertas.

Capítulo seis

Mudanças no quadribol a partir do século XIV

Campo

Zacarias Mumps conta que o campo do século XIV era um ovoide, de cento e cinquenta e dois metros de comprimento por cinquenta e cinco de largura, com uma pequena área circular de aproximadamente sessenta centímetros de diâmetro ao centro. Ele conta, ainda, que o juiz (ou quijuz, como era conhecido então, fosse homem ou mulher) levava as quatro bolas até o círculo central rodeado pelos catorze jogadores. No instante em que as bolas eram liberadas (a goles era atirada pelo juiz – veja “Goles” mais adiante), os jogadores levantavam voo a toda velocidade. No tempo de Mumps, os gols ainda eram marcados em enormes cestas presas no alto de postes, conforme vemos na Fig. C.

Em 1620, Quíntio Umfraville escreveu um livro intitulado *O nobre esporte dos bruxos*, no qual havia um diagrama do campo do século XVII (veja Fig. D). Nele vemos o acréscimo do que hoje conhecemos como “pequena área” em cada extremidade do campo (veja “Regras” adiante). As cestas no alto dos postes eram muito menores e mais altas do que no tempo de Mumps.

Por volta de 1883, as cestas deixaram de ser usadas para a marcação de gols e foram substituídas pelas balizas que hoje usamos, uma inovação noticiada pelo *Profeta Diário* da época (veja adiante). A partir daí, o campo de quadribol não sofreu mais nenhuma mudança.

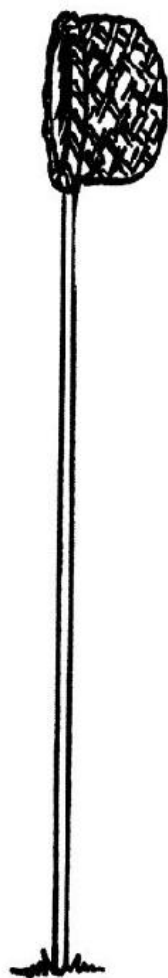


Fig. C

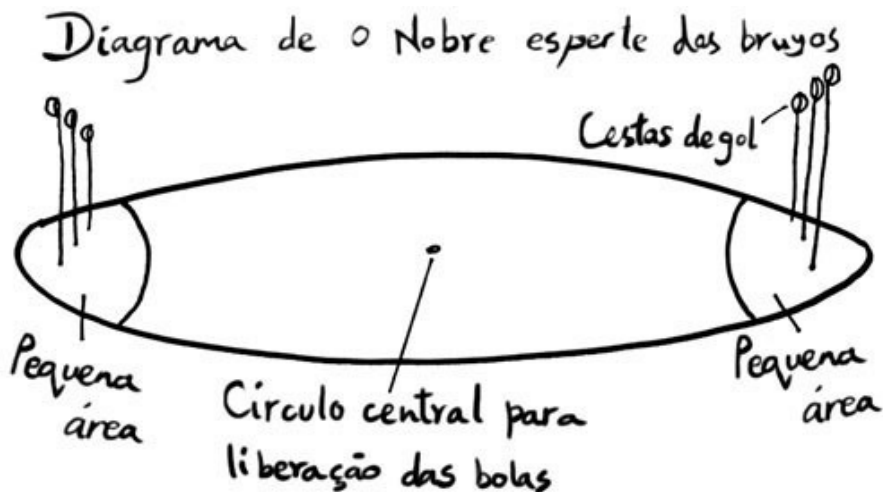


Fig. D

Devolvam as nossas cestas!

Era o que gritavam os jogadores de quadribol em todo o país, ontem à noite, quando se tornou evidente que o Departamento de Jogos e Esportes Mágicos decidira queimar as cestas usadas há séculos no quadribol para a marcação de gols.

“Não vamos queimar as cestas, não exagerem”, disse um representante do Departamento com ar irritadiço à noite passada quando lhe pediram que comentasse a notícia. “As cestas, como vocês devem ter observado, são fabricadas em diferentes tamanhos. Constatamos que é impossível padronizar o tamanho das cestas de modo a igualar as balizas de gol em toda a Grã-Bretanha. Sem dúvida vocês são capazes de perceber que é uma questão de justiça. Quero dizer, há um time nas proximidades de Barnton que prende cestas minúsculas às balizas do time adversário, em que não se consegue acertar nem uma uva. Em contraposição, nas balizas deles há verdadeiras cavernas de vime balançando para cá e para lá. Não é direito. Definimos aros de tamanho fixo e já está decidido. De forma certa e justa.”

Nesse momento, o representante departamental foi obrigado a se retirar sob uma saraivada de cestas

atiradas por manifestantes furiosos que se aglomeravam no saguão. Embora duendes agitadores tenham levado a culpa pelo tumulto que se seguiu, não resta dúvida de que esta noite os fãs de quadribol em toda a Grã-Bretanha estão chorando o fim do jogo que conhecíamos.

“Não vai ser a mesma coisa sem as cestas”, disse com tristeza um velho bruxo de bochechas redondas e coradas. “Eu me lembro de que, quando era rapaz, costumávamos atear fogo nas cestas durante a partida só para nos divertir. Não se pode fazer isso com aros. Acabaram com metade da graça.”

Profeta Diário, 12 de fevereiro de 1883

Bolas A Goles

Sabemos pelo diário de Trude Keddle que a goles, desde o início, foi feita de couro. Mas, das quatro bolas do quadribol, ela é a única que não foi enfeitiçada desde o início, era apenas uma bola de retalhos de couro, muitas vezes com uma alça (veja Fig. E) porque devia ser agarrada e atirada apenas com uma das mãos. Algumas goles antigas possuíam furos para os dedos. Porém, com a descoberta dos Feitiços Prendedores em 1875, as alças e furos para os dedos se tornaram desnecessários pois o artilheiro podia manter a mão presa no couro enfeitiçado sem qualquer outro auxílio.

A goles moderna mede trinta centímetros e meio de diâmetro e não tem costuras. Foi pintada de vermelho, pela primeira vez, no inverno de 1711, depois de uma partida em que a chuva pesada a tornou indistinguível do chão lamacento todas as vezes que caía. Acresce que os artilheiros estavam cada vez mais irritados com a necessidade de mergulhar continuamente até o chão para recuperar a goles todas as vezes que não conseguiam agarrá-la, por isso, pouco depois da goles ter mudado de cor, a bruxa Margarida Pennifold teve a ideia de enfeitiçar a bola de modo que, quando caísse, descesse lentamente em direção ao chão como se estivesse afundando em água, o que permitia que os artilheiros pudessem agarrá-la ainda no ar. A “goles Pennifold” continua em uso até hoje.



Fig. E

Os Balaços

Os primeiros balaços (ou “pedraços”) eram, como vimos, pedras voadoras, e na época de Mumps tinham sido meramente desbastadas para assumirem uma forma arredondada. Apresentavam, porém, uma importante desvantagem: podiam ser quebrados pelas maças magicamente reforçadas dos batedores do século XV, caso em que todos os jogadores passavam a ser perseguidos pelos fragmentos da pedra pelo resto da partida.

Provavelmente, deve ter sido esta a razão de alguns times de quadribol começarem a experimentar balaços de metal no início do século XVI. Ágata Chubb, especialista em artefatos mágicos antigos, já identificou nada menos que doze balaços de chumbo desse período, encontrados tanto em turfeiras irlandesas quanto em brejos ingleses. “São, sem a menor dúvida, balaços e não balas de canhão”, escreve ela.

As leves mossas dos bastões magicamente reforçados usados pelos batedores são visíveis, bem como as marcas inconfundíveis de manufatura bruxa (em oposição à trouxa) – a lisura da curvatura, a perfeita simetria. Um fato decisivo foi que cada um dos espécimes voou pelo meu escritório e tentou me derrubar no chão quando sua caixa foi aberta.

Com o tempo, os bruxos descobriram que o chumbo era demasiadamente macio para a fabricação de balaços (qualquer mossa deixada nele afetava sua capacidade de voar em linha reta). Atualmente, eles são feitos de ferro e têm vinte e cinco centímetros de diâmetro.

Os balaços são enfeitiçados para perseguir os jogadores sem discriminá-los. Se permitirmos que ajam livremente, eles atacam o jogador mais próximo, donde a tarefa do batedor é rebater os balaços para o mais longe possível do seu próprio time.

O Pomo de Ouro

O pomo de ouro tem o tamanho de uma noz tal qual o Pomorim Dourado. É enfeitiçado para fugir à captura o maior tempo possível. Contam que houve um pomo de ouro que fugiu à captura durante seis meses na charneca de Bodmin em 1884 até que os dois times desistiram, desgostosos com a imperícia dos seus respectivos apanhadores. Os bruxos da Cornualha que conhecem aquela charneca insistem ainda hoje que o pomo continua a vagar ali em estado selvagem, embora eu não tenha conseguido confirmar tal história.

Jogadores

O Goleiro

A posição de goleiro com certeza existe desde o século XIII (veja Capítulo 4), embora sua função venha mudando desde então.

Segundo Zacarias Mumps, o goleiro

deve ser o primeiro a chegar às cestas do gol, uma vez que é sua função impedir que a goles entre.

O goleiro deve ter o cuidado de não se afastar demais para o lado do campo adversário para impedir que suas cestas sejam ameaçadas durante sua ausência.

Contudo, um goleiro veloz pode marcar um gol e voltar às suas cestas em tempo de impedir que o outro time empate. Cada goleiro deve decidir individualmente como agir.

Nesse texto, Mumps deixa claro que, em seu tempo, os goleiros desempenhavam a função de artilheiros, assumindo outras responsabilidades. Podiam se deslocar por todo o campo e marcar gols.

Na época em que Quíntio Umfraville escreveu *O nobre esporte dos bruxos*, em 1620, porém, as funções do goleiro tinham sido simplificadas. Foram acrescentadas pequenas áreas ao campo e os goleiros eram aconselhados a permanecer dentro delas, guardando as cestas de gol, embora ainda pudessem se afastar numa tentativa de intimidar os artilheiros adversários ou impedir antecipadamente suas jogadas.

Os Batedores

Os deveres dos batedores mudaram muito pouco através dos séculos e é provável que eles tenham existido desde a introdução dos balaços. Sua primeira tarefa é proteger os jogadores de seu time dos balaços, o que eles fazem com o auxílio de bastões (no passado, com maças, veja a carta de Goodwin Kneen no Capítulo 3). Os batedores nunca foram marcadores de gols, nem há qualquer indicação de que tenham usado a goles.

Esses jogadores precisam de grande força física para repelir os balaços. Portanto, sua posição, mais do que qualquer outra, em geral é ocupada por bruxos em vez de bruxas. Os batedores precisam ainda possuir um excelente senso de equilíbrio, porque, por vezes, torna-se necessário soltarem as duas mãos da vassoura para rebater um balaço com ambas.

Os Artilheiros

Artilheiro é a posição mais antiga no quadribol, pois outrora o jogo inteiro consistia em marcar gols. Eles atiram a goles um para o outro e

marcam dez pontos todas as vezes que conseguem passá-la por dentro dos aros do gol.

A única mudança significativa nesta função ocorreu em 1884, um ano antes da substituição das cestas por aros de gol. Foi introduzida uma nova regra pela qual somente o artilheiro que estivesse carregando a goles podia penetrar na pequena área. Se mais de um artilheiro entrasse, o gol seria impedido. Tal regra destinava-se a banir a “escada” (ver “Faltas” adiante), uma jogada em que dois artilheiros entram na pequena área e empurram o goleiro para o lado, deixando o aro do gol desimpedido para um terceiro artilheiro marcar o gol. A reação a essa nova regra foi noticiada no *Profeta Diário* da época.

Nossos artilheiros não estão roubando!

Foi a exclamação chocada dos fãs do quadribol em toda a Grã-Bretanha, à noite passada, ao ser anunciada pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos a criação da chamada “falta por uso de escada”.

“Os casos de jogadores servirem de escada para outros têm aumentado”, declarou ontem à noite um atormentado representante do Departamento. “Cremos que a nova regra eliminará as graves contusões de goleiros que temos visto com demasiada frequência. Doravante, um artilheiro tentará bater o goleiro, em lugar de três artilheiros espancarem o goleiro. A jogada ficará mais clara e justa.”

Nessa altura da entrevista o representante do Departamento foi forçado a se retirar, porque os populares furiosos começaram a bombardeá-lo com goles. Bruxos do Departamento de Execução das Leis da Magia chegaram para dispersar a multidão que ameaçava espancar o próprio Ministro da Magia.

Um garotinho de seis anos e cara sardenta abandonou o saguão em prantos.

“Eu adorava o rolo compressor”, soluçou ele para o *Profeta Diário*. “Eu e o meu pai gostamos de ver os goleiros achatados no chão. Não quero mais assistir ao quadribol.”

Profeta Diário, 22 de junho de 1884

O Apanhador

Em geral, os pilotos mais leves e mais velozes, os apanhadores precisam ter a visão aguçada e a habilidade de voar usando apenas uma das mãos ou nenhuma. Dada a sua imensa importância no resultado global da partida, pois a captura do pomo muitas vezes arranca a vitória das garras da derrota, os apanhadores são alvos do maior número de faltas dos jogadores do time adversário. De fato, embora um imenso charme envolva a posição de apanhador, porque são tradicionalmente os melhores pilotos em campo, eles são também os jogadores que recebem as piores contusões. “Tire o apanhador de campo” é a primeira regra em *A bíblia do batedor*, escrita por Bruto Scrimgeour.

Regras

As seguintes regras foram estabelecidas pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos por ocasião de sua criação em 1750:

1. Embora não haja limitação à altitude a que um jogador ou uma jogadora podem voar durante uma partida, ele ou ela não podem deixar os limites do campo. Se um jogador ultrapassar esses limites, seu time deverá entregar a goles ao time adversário.
2. O capitão do time pode pedir “tempo” fazendo um sinal ao juiz da partida. Esse é o único momento em que é permitido aos jogadores encostarem os pés no solo durante a partida. O tempo solicitado pode ser prorrogado até duas horas se uma partida já durou mais de doze horas. Decorrido esse tempo, se um time não retornar ao campo será desclassificado.
3. O juiz poderá aplicar penalidades contra um time. O artilheiro que vai cobrá-la deverá voar do círculo central para a pequena área. Os demais jogadores, exceto o goleiro adversário, devem se manter bem afastados enquanto a penalidade é cobrada.
4. A goles pode ser roubada das mãos de outro jogador, mas em circunstância alguma um jogador poderá tocar em qualquer parte da anatomia do outro.
5. Em caso de contusão, nenhum jogador será substituído. O time continuará a partida sem o jogador contundido.
6. É permitido levar varinhas para o campo¹, que, no entanto, não poderão ser usadas em circunstância alguma contra os jogadores do time adversário, as vassouras do time adversário, o juiz ou contra quaisquer das bolas ou espectador.
7. Uma partida de quadribol só terminará quando o pomo de ouro for capturado ou por consentimento mútuo dos capitães dos dois times.

Faltas

As regras naturalmente “foram feitas para serem desobedecidas”. O Departamento de Jogos e Esportes Mágicos registra setecentas faltas em quadribol e sabe-se que todas ocorreram durante a final da primeiríssima Copa Mundial em 1473. Sua lista completa, porém, nunca foi divulgada. Na opinião do Departamento, os bruxos e bruxas que vissem a lista poderiam “ter ideias”.

Por sorte tive acesso aos documentos referentes às faltas, ao pesquisar para este livro, e estou em posição de confirmar que o público em nada se beneficiaria com a sua divulgação. Em todo o caso, noventa por cento das faltas arroladas são impossíveis de praticar, enquanto estiver em vigor a proibição (imposta em 1538) de usar varinhas contra o time adversário. Os dez por cento restantes, posso afirmar com segurança, em sua maioria, não ocorreriam nem aos jogadores mais desleais; por exemplo, “tocar fogo na cauda da vassoura do adversário”, “atacar a vassoura do adversário com uma maça”, “atacar um adversário com um machado”. Não queremos com isso dizer que os jogadores modernos de quadribol jamais infringam regras. Listamos a seguir dez faltas mais comuns. O termo correto para as mesmas, em quadribol, encontra-se na primeira coluna.

Nome	Aplicável a	Descrição
<i>Mutretar</i>	<i>Todos os jogadores</i>	Segurar a cauda da vassoura do adversário para retardá-lo ou atrapalhá-lo.
<i>Trombar</i>	<i>Todos os jogadores</i>	Voar com intenção de colidir.
<i>Guidonar</i>	<i>Todos os jogadores</i>	Engatar os cabos das vassouras visando desviar o adversário do seu curso.
<i>Catimbar</i>	<i>Batedores apenas</i>	Rebater o balaço para as arquibancadas, obrigando as autoridades a acorrer para proteger o público. Por vezes, a manobra é usada por jogadores inescrupulosos para impedir o artilheiro adversário de marcar um gol.
<i>Acotovelar</i>	<i>Todos os jogadores</i>	Uso excessivo de cotoveladas nos adversários.

<i>Bloquear</i>	<i>Goleiro apenas</i>	Enfiar qualquer parte da anatomia no aro do gol para empurrar a goles para fora. A função do goleiro é bloquear o aro pela parte da frente e não por trás.
<i>Conduzir</i>	<i>Artilheiros apenas</i>	Manter a mão na goles enquanto ela atravessa o aro do gol (a goles deve ser atirada).
<i>Furar a goles</i>	<i>Artilheiros apenas</i>	Danificar a goles, isto é, furá-la para que caia mais rápido ou em zigue-zague.
<i>Ronbar</i>	<i>Todos os jogadores</i>	Qualquer jogador, exceto o apanhador, que toque ou capture o pomo de ouro.
<i>Fazer escada</i>	<i>Artilheiros apenas</i>	Mais de um artilheiro penetrar na pequena área.

Juízes

No passado, arbitrar uma partida de quadribol era uma tarefa apenas para os bruxos e bruxas mais corajosos. Zacarias Mumps conta que um árbitro de Norfolk, chamado Ciprião Youldle, faleceu em 1357 durante um amistoso entre bruxos locais. O autor da maldição nunca foi apanhado, mas se acredita que foi um espectador. Embora não tenha havido nenhum assassinato comprovado de juízes desde então, houve várias ocorrências de adulteração de vassouras através dos séculos, a mais perigosa tendo sido a transformação da vassoura do juiz em uma chave de portal de modo a fazê-lo abandonar a partida no meio e reaparecer meses depois no deserto do Saara. O Departamento de Jogos e Esportes Mágicos baixou rigorosas diretrizes sobre as medidas de segurança a serem aplicadas às vassouras dos jogadores e, hoje em dia, tais incidentes são, felizmente, muito raros.

O juiz de quadribol eficiente precisa ser mais do que um piloto excepcional. Ele ou ela precisa observar as manobras de catorze jogadores ao mesmo tempo, donde a contusão mais comum de um juiz é, conseqüentemente, o torcicolo. Nas partidas profissionais, o árbitro

conta com dois assistentes que vigiam os limites do campo para garantir que nem os jogadores nem as bolas ultrapassem o perímetro exterior.

Na Grã-Bretanha, os juízes de quadribol são selecionados pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos. Eles são submetidos a rigorosos testes de voo e a um minucioso exame escrito sobre as regras do quadribol, além de comprovarem por meio de testes intensivos que não irão azarar nem enfeitiçar jogadores agressivos mesmo sob extrema pressão.

Capítulo sete

Times de quadribol da Grã-Bretanha e da Irlanda

A necessidade de manter o jogo de quadribol secreto para os trouxas significa que o Departamento de Jogos e Esportes Mágicos precisou limitar o número de partidas jogadas a cada ano. Embora os jogos amadores sejam permitidos, desde que as diretrizes estabelecidas sejam cumpridas, o número de times de quadribol profissional foi limitado a partir de 1674 quando foi organizada a Liga de Quadribol. À época, o Departamento selecionou os treze melhores times de quadribol da Grã-Bretanha e da Irlanda para tomarem parte na Liga e solicitou que todos os outros se dispersassem. Os treze times continuam a competir todos os anos pela Taça da Liga.

Appleby Arrows (Flechas de Appleby)

Esse time do norte da Inglaterra foi fundado em 1612. Eles usam vestes azul-claras com o brasão de uma flecha prateada. Os fãs dos Flechas irão concordar que a hora mais gloriosa do time foi aquela em que derrotaram, em 1932, o time campeão da Europa, os Abutres de Vratsa, em uma partida que durou dezesseis dias sob chuva e denso nevoeiro. O velho hábito dos torcedores do clube de atirar flechas para o alto com suas varinhas, todas as vezes que seus artilheiros marcavam um gol, foi proibido pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos em 1894 quando um desses artefatos perfurou o nariz do juiz Nugento Potts. Há uma rivalidade tradicional entre os Flechas e as Vespas de Wimbourne, como veremos mais adiante.

Ballycastle Bats (Morcegos de Ballycastle)

Até o momento, o time de quadribol mais famoso da Irlanda do Norte ganhou a Taça da Liga um total de vinte e sete vezes, e se tornou o segundo time mais bem-sucedido na história da Liga. Os Morcegos usam vestes pretas com um morcego vermelho estampado no peito. Sua mascote famosa, um morcego frutífero de nome Barney, é também muito conhecida por aparecer nos anúncios de cerveja amanteigada (*Barney diz: Morcegar só com cerveja amanteigada!*).

Caerphilly Catapults (Catapultas de Caerphilly)

O Catapultas do País de Gales, que se formou em 1402, usa vestes com listras verticais verde-claras e vermelhas. A respeitável história do clube inclui dezoito vitórias em campeonatos da Liga e um famoso triunfo na final da Taça Europeia, em 1956, quando derrotou o time norueguês dos Papagaios de Karasjok. A trágica perda do seu jogador mais famoso, “Daí” Llewellyn, o Perigoso, devorado por uma quimera quando passava as férias em Mykonos, na Grécia, levou à decretação de um dia de luto nacional entre os bruxos e bruxas galeses. A Medalha Comemorativa de Daí, o Perigoso, é atualmente concedida no fim da temporada ao jogador da Liga que tiver se exposto aos riscos maiores e mais eletrizantes durante uma partida.

Chudley Cannons (Canhões de Chudley)

Muitos consideram que os dias de glória do Canhões de Chudley já terminaram, mas seus leais fãs vivem na esperança de um renascimento. O Canhões ganhou a Taça da Liga vinte e uma vezes, a última em 1892, e seu desempenho no último século foi totalmente medíocre. O Canhões de Chudley usa vestes laranja-vivo com um brasão em que há uma bala de canhão em movimento e um “C” preto duplo. O lema do clube foi mudado em 1972 de “Nós venceremos” para “Vamos fazer figa e esperar o melhor”.

Falmouth Falcons (Falcões de Falmouth)

O Falmouth Falcons (Falcões de Falmouth) usa vestes nas cores branco e cinza-chumbo com a cabeça de um falcão estampada no peito. O time é conhecido pelo jogo duro, uma reputação consolidada por seus batedores mundialmente famosos, Kevin e Carlos Broadmoor. Os dois jogaram pelo clube de 1958 a 1969 e suas faltas resultaram em nada menos que catorze suspensões aplicadas pelo Departamento de Jogos e Esportes Mágicos. O lema do clube: “Vamos vencer, mas, se não pudermos, arrebentamos o adversário!”

Holyhead Harpies (Harpas de Holyhead)

O Holyhead Harpies (Harpas de Holyhead) é um time galês muito antigo (fundado em 1203), único entre os times de quadribol do mundo, porque sempre foi formado apenas por bruxas. As vestes do Harpas são verde-escuras e têm uma garra dourada no peito. A derrota infligida pelo Harpas ao Gaviões de Heidelberg em 1953 é considerada, pela maioria dos entendidos, uma das melhores partidas de quadribol a que já se assistiu. Com a duração de sete dias, o jogo foi encerrado com a espetacular captura do pomo pela apanhadora do Harpas, Dulce Griffiths. O capitão do Gaviões, Rodolfo Brand, num gesto que se tornou famoso, desmontou da vassoura no final da partida e pediu em casamento a capitã do time adversário, Gwendolyn

Morgan, que o surrou com a sua Cleansweep Five.

Kenmare Kestrels (Francelhos de Kenmare)

Esse time irlandês foi fundado em 1291 e é mundialmente aplaudido pelas exibições animadas de suas mascotes *leprechauns* (duendes irlandeses) e pelas excelentes audições de harpa dos seus torcedores. O Francelhos usa vestes verdeesmeralda com um “F” e um “K” amarelos rebatidos sobre o peito. Darren O’Hare, goleiro do Francelhos de 1947 a 1960, foi capitão da equipe nacional irlandesa três vezes e é considerado o inventor da Formação de Ataque Cabeça-de-falcão para artilheiros (veja Capítulo 10).

Montrose Magpies (Pegas de Montrose)

O Magpies (Pegas) é o time de maior sucesso na história da Liga Britânica e Irlandesa, cuja taça eles ganharam trinta e duas vezes. Duas vezes campeão europeu, o Pegas tem fãs no mundo inteiro. Seus muitos jogadores excepcionais incluem a apanhadora Eunice Murray (falecida em 1942), que certa ocasião pediu que inventassem “um pomo mais veloz porque o que existe é fácil demais”, e Hamish MacFarlan (capitão de 1957-68), que continuou a sua bem-sucedida carreira no quadribol como chefe do Departamento de Jogos e Esportes Mágicos, função que desempenhou brilhantemente. O Pegas usa vestes nas cores preta e branca com uma pega estampada no peito e outra nas costas.

Pride of Portree (Orgulho de Portree)

Este time tem origem na Ilha de Skye onde foi fundado em 1292. O “Orgulho”, como é conhecido por seus fãs, usa vestes roxo-escuras com uma estrela dourada no peito. Sua mais famosa artilheira, Catarina McCormack, capitaneou o time na conquista de duas Taças da Liga na década de 1960 e jogou pela Escócia trinta e seis vezes. Sua filha Meaghan joga atualmente como goleira no Orgulho. (Seu filho Kirley é o principal guitarrista na popular banda bruxa As Esquisitonas.)

Puddlemere United (União de Puddlemere)

Fundado em 1163, o Puddlemere United (União de Puddlemere) é o time mais velho da Liga. Puddlemere tem a seu crédito vinte e dois campeonatos da Liga e duas Taças Europeias. O hino do time, “Rebatam esses balaços, rapazes, e joguem essa goles para cá”, foi recentemente gravado pela cantora bruxa Celestina Warbeck para angariar fundos para o Hospital St. Mungus para Doenças e Acidentes Mágicos. Os jogadores do Puddlemere usam vestes azulmarinho com o emblema do clube, dois juncos dourados cruzados sobre o peito.

Tutshill Tornados (Tornados de Tutshill)

O Tornados usa vestes azul-celeste com um “T” duplo, azul-escuro, no peito e nas costas. Fundado em 1520, o Tornados teve o seu período de maior sucesso no início do século XX quando, capitaneado pelo apanhador Rodrigo Plumpton, ganhou a Taça da Liga cinco vezes seguidas, um recorde britânico e irlandês. Rodrigo Plumpton jogou como apanhador pela Inglaterra vinte e duas vezes e detém o recorde britânico pela captura mais rápida de um pomo em uma partida (três segundos e meio contra o Catapultas de Caerphilly em 1921).

Wigtown Wanderers (Vagamundos de Wigtown)

Esse clube de Borders foi fundado, em 1422, pelos sete filhos de um açougueiro bruxo chamado Válder Parkin. Os quatro irmãos e três irmãs formavam em todos os sentidos um time fantástico que raramente perdia um jogo, dizia-se que, em parte, pela intimidação que o time adversário sofria ao ver Válder postado a um lado do campo com uma varinha em uma das mãos e o cutelo de açougueiro na outra. Através dos séculos e em homenagem às suas origens, em geral há um descendente dos Parkin no time de Wigtown, cujos jogadores usam vestes vermelho-sangue com um cutelo prateado no peito.

Wimbourne Wasps (Vespas de Wimbourne)

O Wimbourne Wasps (Vespas de Wimbourne) usa vestes com listras horizontais amarelas e pretas com uma vespa no peito. Fundado em 1312, o Vespas venceu dezoito vezes o campeonato da Liga e foi duas vezes semifinalista da Taça da Europa. Acredita-se que seu nome vem de um incidente desagradável que ocorreu durante uma partida contra o Flechas de Appleby em meados do século XVII na qual um batedor, ao passar voando por uma árvore no perímetro do campo, notou um ninho de vespas entre os galhos e arremessou-o com uma bastonada em direção ao apanhador do Flechas; este teve mordidas tão numerosas que precisou se retirar da partida. Wimbourne venceu e dali em diante adotou a vespa como seu emblema de sorte. Os fãs do Vespas (também conhecidos como “ferrões”) tradicionalmente zumbem alto para distrair os artilheiros adversários que estão cobrando faltas.

Capítulo oito

A disseminação do quadribol pelo mundo

Europa

No século XIV, o quadribol já havia se firmado na Irlanda, de que é prova o relato de Zacarias Mumps sobre a partida de 1385: “Um time de bruxos de Cork foi a Lancashire para uma partida e ofendeu sua população ao imprimir uma fragorosa derrota aos heróis locais. Os irlandeses conheciam truques com a goles que ninguém nunca vira em Lancashire, e tiveram que fugir do povoado com medo de serem mortos ao verem os espectadores sacarem as varinhas e saírem em sua perseguição.”

Várias fontes revelam que o quadribol já havia se espalhado por outras partes da Europa no início do século XV. Por um poema de Ingolfre, o Iâmbico, no início da década de 1400, sabemos que a Noruega foi uma das primeiras a se converter ao quadribol (teria Olavo, o primo de Goodwin Kneen, introduzido o jogo lá nos primeiros anos do século?):

Ah, a emoção da caça quando corto os ares,
o pomo à vista, o vento nos cabelos,
Eu quase a alcançá-lo, a plateia grita,
Mas surge um balaço e me atira no chão.

Por volta da mesma época, o bruxo francês Malecrit criou a seguinte fala em sua peça *Hélas, Je me suis Transfiguré Les Pieds* (Ai de mim, transfigurei meus pés):

GRENOUILLE (RÃ): Hoje não posso ir ao mercado com você, Crapaud (Sapo).

CRAPAUD (SAPO): Mas, Grenouille (Rã), não posso levar a vaca sozinho.

GRENOUILLE (RÃ): Sabe, Crapaud (Sapo), eu vou ser goleiro agora de manhã. Quem vai impedir a goles de entrar se eu não estiver lá?

O ano de 1473 assistiu à primeiríssima Copa Mundial de Quadribol, embora as nações participantes fossem apenas europeias. A ausência de times de nações mais distantes pode ser debitada ao colapso das corujas que levaram as cartasconvites, à relutância dos convidados em fazer uma viagem tão longa e perigosa ou talvez porque preferissem simplesmente ficar em casa.

A final entre Transilvânia e Flandres entrou para a história como a mais violenta de todos os tempos, e muitas das faltas então registradas jamais haviam sido vistas – por exemplo, transformar um artilheiro em gambá, tentar decapitar o goleiro com uma espada e soltar por baixo das vestes do capitão transilvano cem vampiros que sugam sangue.

A Copa Mundial desde então tem sido realizada a cada quatro anos, embora somente no século XVII os times não europeus tenham entrado na competição. Em 1652, foi criada a Taça Europeia, que passou a ser disputada a cada três anos.

Dos muitos e esplêndidos times europeus, talvez o **Vratsa Vultures** (Abutres de Vratsa), da Bulgária, seja o mais famoso. Sete vezes campeão da Taça Europeia, o Abutres forma, sem dúvida, um dos times mais eletrizantes para o público, pioneiros do gol longo (chutado bem de longe da pequena área) e sempre dispostos a dar a novos jogadores uma chance de fazerem seu nome.

Na França, o **Quiberon Quafflepunchers** (Furabolas de Quiberon), muitas vezes campeão da Liga, é renomado tanto por seu jogo confiante quanto por suas vestes rosa choque. Na Alemanha, encontramos o **Heidelberg Harriers** (Gaviões de Heidelberg), o time que mereceu o comentário antológico do capitão irlandês Darren O'Hare: “Eles são mais ferozes do que dragões e duas vezes mais inteligentes.” Luxemburgo, uma nação sempre forte em quadribol, nos deu o **Bigonville Bombers** (Bombardeiros de Bigonville), festejados por suas estratégias ofensivas e por sempre figurarem entre os maiores marcadores de gols. O time português, a **Braga Broomfleet** (Frota de Vassouras de Braga), recentemente alcançou os níveis mais altos do esporte por seu sistema inovador de marcar batedores; e o polonês **Grodzisk Goblins** (Duendes de Grodzisk) indiscutivelmente nos deu o apanhador mais criativo do mundo, Josef Wronski.

Austrália e Nova Zelândia

O quadribol foi introduzido na Nova Zelândia durante o século XVII, aparentemente por um time de herboristas que esteve em expedição no país, pesquisando plantas e fungos mágicos. Contam que, após o longo dia de trabalho colhendo amostras, esses bruxos e bruxas se descontraiam jogando quadribol sob o olhar intrigado da comunidade

mágica local. O Ministro da Magia da Nova Zelândia certamente gastou muito tempo e dinheiro para impedir que os trouxas se apoderassem da arte maori daquele período, em que se veem claramente retratados bruxos brancos jogando quadribol (as talhas e pinturas encontram-se atualmente em exibição no Ministério da Magia em Wellington).

Acredita-se que a disseminação do quadribol na Austrália tenha acontecido durante o século XVIII. Pode-se dizer que a Austrália é um território ideal para o esporte devido às grandes extensões desabitadas que existem no interior do país, em que se podem construir campos de quadribol.

Os times antípodas sempre eletrizaram o público europeu com sua velocidade e teatralidade. Entre os melhores contam-se o **Moutohora Macaws** (Araras de Moutohora), da Nova Zelândia, com suas famosas vestes vermelhas, amarelas e azuis e sua mascote, a fênix Faísca. O **Thundelarra Thunderers** (Trovões de Thundelarra) e o **Woollongong Warriors** (Guerreiros de Woollongong) têm dominado a Liga Australiana durante quase um século. A inimizade entre ambos é lendária na comunidade mágica australiana de tal modo que uma resposta popular a alguém que se gaba de ser capaz de fazer uma coisa improvável ou diz uma coisa igualmente improvável é: “Tá, e eu vou me oferecer para apitar a próxima partida do Trovões contra os Guerreiros.”

África

A vassoura foi provavelmente introduzida na África pelos bruxos e bruxas europeus que viajavam àquele continente em busca de informação sobre alquimia e astronomia, disciplinas em que os bruxos africanos sempre foram particularmente peritos. Embora o quadribol não seja tão disseminado ali quanto na Europa, o jogo está se tornando cada dia mais popular por todo o continente africano.

Uganda, especialmente, está emergindo como uma nação onde é grande o interesse pelo quadribol. Seu clube mais notável, o **Patonga Proudsticks** (Presunçosos da Patonga), levou o Pegas de Montrose a um empate, em 1986, para espanto de grande parte do mundo que joga quadribol. Seis jogadores do Presunçosos recentemente representaram Uganda na Copa Mundial de Quadribol, o maior número de pilotos de um único time jamais reunido em uma equipe nacional. Outros africanos dignos de menção são o **Tchamba Charmers** (Encantadores de Tchamba), do Togo, mestres do passe invertido; o **Gimbi Giant-Slayers** (Mata-Gigantes de Gimbi), da Etiópia, bicampeões da Taça Africana; e o **Sumbawanga Sunrays** (Raios de Sol de Sumbawanga), da Tanzânia, um time popularíssimo cuja formação em loop encanta os espectadores do mundo inteiro.

América do Norte

O quadribol chegou ao continente norte-americano no início do século XVII, embora tenha se firmado lentamente ali em virtude do forte sentimento antibruzo infelizmente importado da Europa ao mesmo tempo que o jogo. A grande cautela exercida pelos colonizadores bruxos, muitos dos quais esperavam encontrar menos preconceitos no Novo Mundo, contribuiu para limitar o crescimento do jogo nos primeiros tempos.

Ultimamente, no entanto, o Canadá nos deu três dos times de quadribol mais bem treinados do mundo: o **Moose Jaw Meteorites** (Meteoritos Queixada-de-Alce), o **Haileybury Hammers** (Martelos de Haileybury) e o **Stonewall Stormers** (Tropas de Assalto de Stonewall). O Meteoritos foi ameaçado de dissolução em 1970 por sua insistência em sobrevoar cidades e povoados vizinhos, para comemorar suas vitórias, soltando faíscas das caudas das vassouras. O time hoje em dia restringe essa tradição aos limites do campo no final das partidas e, com isso, seus jogos continuam a ser uma grande atração turística bruxa.

Os Estados Unidos não produziram tantos times de quadribol de classe mundial quanto outras nações porque o jogo teve como concorrente uma modalidade americana de esporte em vassoura, o Trancabola. Variante do quadribol, aquele jogo foi inventado no século XVIII pelo bruxo Abraham Peasegood que, ao imigrar para os Estados Unidos, levava com ele uma goles, com a intenção de recrutar um time de quadribol. Conta a história que a goles de Peasegood inadvertidamente entrou em contato com a ponta da varinha do bruxo dentro do seu malão, e que quando ele finalmente a retirou da mala e começou a jogá-la para cá e para lá, a bola explodiu em seu rosto. Peasegood, que, pelo visto, possuía um inabalável senso de humor, prontamente dispôs-se a recriar o mesmo efeito com uma série de bolas de couro e, em pouco tempo, esqueceu completamente o quadribol e inventou, com os amigos, um jogo centrado nas qualidades explosivas da goles rebatizada de “bola”.

Em um jogo de Trancabola, há onze jogadores de cada lado. Esses passam a bola, ou goles modificada, de jogador para jogador visando chegar à extremidade do campo e enfiá-la, antes de explodir, no “caldeirão” colocado ali. O jogador que estiver de posse da bola quando ela explodir tem que abandonar o campo. Uma vez que a bola esteja segura no “caldeirão” (uma vasilha pequena contendo uma solução que impede a bola de explodir), o time que marcou o gol ganha um ponto e uma nova bola é trazida para o campo. O Trancabola fez algum sucesso na Europa como esporte minoritário, embora a imensa maioria de bruxos continue fiel ao quadribol.

Apesar dos encantos rivais do Trancabola, o quadribol vem

ganhando popularidade nos Estados Unidos. Dois times recentemente chegaram ao nível internacional: O **Sweetwater All-Stars** (All-Stars de Sweetwater) do estado do Texas, que teve uma merecida vitória contra o Furabolas de Quiberon em 1993 ao final de uma emocionante partida de cinco dias; e o **Fitchburg Finches** (Azulões de Fitchburg) de Massachusetts que, até o momento, já venceu o campeonato da Liga Americana sete vezes e cujo apanhador, Máximo Brankovitch Neto, foi capitão da equipe norte-americana nas últimas duas copas mundiais.

América do Sul

O quadribol é jogado em toda a América do Sul, embora o jogo precise competir com o popular Trancabola tal como no continente norte-americano. A Argentina e o Brasil chegaram às quartas de final na Copa Mundial do século passado. Sem dúvida a nação mais talentosa em quadribol na América do Sul é o Peru que, segundo se comenta, deverá se tornar o primeiro campeão latino-americano nos próximos dez anos. Acredita-se que os bruxos peruanos conheceram o quadribol por intermédio dos bruxos europeus enviados pela Confederação para monitorar a população de vipertooths (dentes-de-víbora), o dragão nativo do Peru. O quadribol tornou-se uma verdadeira obsessão para a comunidade bruxa local desde então, e seu mais famoso time, o **Tarapoto Tree-Skimmers** (Rasa-árvores de Tarapoto), recentemente, fez uma excursão pela Europa em que foi muito aplaudido.

Ásia

O quadribol jamais atingiu grande popularidade no Oriente, pois as vassouras voadoras são uma raridade em países onde o modo de viajar preferencial ainda é o tapete. Os ministérios da magia em países como Índia, Paquistão, Bangladesh, Irã e Mongólia, todos os quais mantêm um próspero comércio de tapetes voadores, encaram o quadribol com desconfiança, embora o esporte tenha alguns fãs entre os bruxos e bruxas de rua.

A exceção a essa regra geral é o Japão, onde o quadribol ganhou constante popularidade no século passado. O time japonês mais bem-sucedido, o **Toyohashi Tengu**, perdeu por pouco uma vitória sobre o Gárgulas de Gorodok da Lituânia, em 1994. O ritual japonês de atear fogo às vassouras em caso de derrota é, no entanto, considerado pelo Comitê de Quadribol da Confederação Internacional dos Bruxos um desperdício de madeira de lei.

Capítulo nove

A invenção da vassoura de corrida

Até princípios do século XIX, o quadribol era jogado em vassouras comuns de qualidade variável. Tais vassouras representavam um enorme progresso com relação às suas antecessoras medievais; a invenção do Feitiço Amortecedor por Elliot Smethwyck, em 1820, contribuiu muitíssimo para tornar as vassouras mais confortáveis do que nunca (veja Fig. F). Mas, de um modo geral, as vassouras do século XIX não tinham potência para atingir grande velocidade e eram muitas vezes difíceis de controlar a altitudes elevadas. Além disso, elas eram, na maioria das vezes, produzidas por bruxos artesãos à mão e, embora fossem admiráveis do ponto de vista de estilo e requinte, seu desempenho raramente estava à altura de sua bela aparência.

Um bom exemplo é a **Oakshaft 79** (assim chamada por ter sido criada em 1879). Produzida pelo vassoureiro Elias Grimstone, de Portsmouth, a Oakshaft é uma bela peça, com um grosso cabo de carvalho, projetada para grande autonomia de voo e resistência aos ventos de altitude. Hoje, a Oakshaft é uma vassoura de época muito apreciada, mas as tentativas de usá-la para jogar quadribol nunca foram bem-sucedidas. Excessivamente pesada nas curvas em alta velocidade, jamais gozou de popularidade entre os jogadores que preferiam a agilidade à segurança, mas será sempre lembrada como a vassoura em que Jocunda Sykes fez a primeira travessia do Atlântico em 1935. (Até então, os bruxos preferiam viajar de navios, em vez de confiar em vassouras para vencer longas distâncias. A aparatção torna-se tanto menos confiável quanto maior for a distância e é uma imprudência, exceto para bruxos de grande perícia, tentar usá-la para cruzar continentes.)



Feitiço do Feitiço Amortecedor (invisível)

A **Moontrimmer**, criada por Gladis Boothby em 1901, representou um salto de qualidade na construção de vassouras e, por algum tempo, houve uma grande demanda dessas peças finas com cabos de freixo. A principal vantagem da Moontrimmer sobre outras era sua capacidade de atingir altitudes mais elevadas do que as existentes (e permanecer controlável a tais altitudes). Gladis Boothby, porém, não teve capacidade de produzir Moontrimmers na quantidade exigida pelos jogadores de quadribol. O lançamento de uma nova vassoura, a **Silver Arrow**, chegou em boa hora e foi a verdadeira precursora da vassoura de corrida, alcançando velocidades muito maiores do que a Moontrimmer ou a Oakshaft (até cento e doze quilômetros por hora com o vento de cauda), mas, como as anteriores, foi trabalho de um único bruxo (Leonardo Jewkes) e a demanda novamente ultrapassou a produção.

A solução surgiu em 1926 quando os irmãos Roberto, Guilherme e Barnabé Ollerton abriram a Companhia de Vassouras Cleansweep. Seu primeiro modelo, a **Cleansweep One**, foi produzido em quantidade jamais vista e comercializada como uma vassoura de corrida especificamente projetada para uso esportivo. A Cleansweep teve um sucesso instantâneo e irrefreável, fazia curvas como nenhuma vassoura fizera antes e, em um ano, todos os times de quadribol do país estavam montando Cleansweeps.

Os irmãos Ollerton, porém, não continuaram a dominar o mercado de vassouras de corrida por muito tempo. Em 1929, uma segunda companhia de vassouras de corrida foi fundada por Randolph Keitch e Basílio Horton, ambos jogadores do Falcões de Falmouth. A primeira vassoura da Companhia de Comércio Comet foi a **Comet 140**, por ter sido esse o número de modelos testados por Keitch e Horton antes do seu lançamento. O Feitiço de Freagem patenteado pelos dois diminuiu a probabilidade dos jogadores de quadribol fazerem lançamentos além das balizas ou voar fora dos limites do campo, e, em consequência, a Comet se tornou a vassoura preferida de muitos times britânicos e irlandeses.

Quando a concorrência entre a Cleansweep e a Comet se tornou mais intensa, acentuada pelo lançamento das Cleansweeps Two e Three, mais aperfeiçoadas, respectivamente em 1934 e 1937, e a Comet 180 em 1938, outros fabricantes de vassouras foram surgindo por toda a Europa.

A **Tinderblast** foi lançada no mercado em 1940. Produzida por uma companhia na Floresta Negra, a Ellerby e Spudmore, a Tinderblast é uma vassoura de excepcional flexibilidade, embora jamais tenha atingido as velocidades superiores das Comets e Cleansweeps. Em

1952, a Ellerby e Spudmore lançou um novo modelo, a **Swiftstick**. Mais veloz do que a Tinderblast, a Swiftstick, no entanto, tinha uma tendência a perder potência durante a subida e nunca foi usada por times profissionais de quadribol.

Em 1955, a Universal Vassouras Limitada apresentou a **Shooting Star**, a vassoura de corrida mais barata até o presente momento. Infelizmente, depois de uma explosão inicial de popularidade, constatou-se que a Shooting Star perdia velocidade e altura à medida que envelhcia, e a Universal Vassouras fechou as portas em 1978.

Em 1967, porém, o mundo das vassouras foi eletrizado pela formação da Companhia Nimbus de Vassouras de Corrida. Nunca se vira nada semelhante à **Nimbus 1000**. Com velocidades até cento e sessenta quilômetros por hora, capaz de fazer um giro de 360 graus em torno de um ponto fixo no ar, a Nimbus combinava a confiabilidade da velha Oakshaft 79 com a facilidade de manéjo da melhor Cleansweep. A Nimbus tornou-se imediatamente a vassoura preferida pelos times profissionais de quadribol em toda a Europa, e os modelos subsequentes (1001,1500 e 1700) têm mantido a companhia no primeiro lugar do mercado.

A **Twigger 90**, lançada em 1990, destinava-se, segundo seus fabricantes, Flyte e Barker, a substituir a Nimbus na liderança do mercado. No entanto, embora essa vassoura tivesse um acabamento requintado e incluísse vários recursos, tais como um aviso sonoro e correção automática de rumo, descobriu-se que a Twigger empenava em alta velocidade, e ela acabou ganhando a má reputação de ser voada por bruxos que possuíam mais galeões do que bom senso.

Capítulo dez

O quadribol hoje

O quadribol continua a emocionar e a obcecar seus muitos fãs no mundo inteiro. Hoje, todo torcedor que compra entrada para uma partida de quadribol tem a garantia de assistir a uma competição sofisticada entre pilotos altamente qualificados (a não ser, é claro, que o pomo seja capturado nos primeiros cinco minutos da partida, caso em que todos se sentem enganados). Nada comprova melhor nossa afirmação do que os movimentos complicados que foram inventados durante a longa história do esporte por bruxos e bruxas ansiosos por levar o jogo e eles mesmos o mais longe possível. Descrevemos alguns desses movimentos a seguir:

Bludger Backbeat (Rebate Falso)

Uma jogada em que o batedor gira o bastão e rebate o balaço para trás em vez de para a frente. É difícil executá-la com precisão, mas a manobra é excelente para confundir os adversários.

Dopplebeater Defence (Dupla-Defesa de Batedores)

Os dois batedores rebatem o balaço ao mesmo tempo para lhe imprimir maior impulso, produzindo um contra-ataque de grande impacto.

Double Eight Loop (Defesa de Oito Duplo)

Defesa de goleiro, em geral usada contra o jogador que cobra uma penalidade, na qual o goleiro contorna os três aros do gol em alta velocidade para bloquear a goles.

Hawkshead Attacking Formation (Formação de Ataque Cabeça-de-Falcão)

Os artilheiros formam um V e voam juntos em direção às balizas. Esta formação intimida fortemente o time adversário e força os outros jogadores a se afastarem para os lados.

Parkin's Pincer (Pinça de Parkin)

Recebe esse nome em homenagem à equipe original do Vagamundos de Wigtown, ao qual é atribuída a invenção desse movimento. Dois artilheiros assediam o artilheiro adversário, um de cada lado, enquanto um terceiro voa de frente diretamente contra ele ou ela.

Plumpton Pass (passe de Plumpton)

Movimento de apanhador: uma guinada aparentemente displicente em que ele recolhe o pomo para dentro da manga. Seu nome é uma homenagem a Rodrigo Plumpton, apanhador do Tornado de Tutshill, que empregou tal movimento em sua famosa captura recorde do pomo em 1921. Embora alguns críticos digam que o movimento foi acidental, Plumpton afirmou até o dia de sua morte que agiu intencionalmente.

Porskoff Ploy (Ardil de Porskoff)

O artilheiro de posse da goles voa para o alto, levando os artilheiros adversários a acreditarem que ele está tentando se livrar deles para marcar, e então atira a goles para outro artilheiro do seu time que já está à sua espera para agarrá-la. É essencial uma perfeita sincronia de tempo. O nome da manobra é uma homenagem à artilheira russa Petrova Porskoff.

Reverse Pass (Passe de Revés)

Um artilheiro lança a goles por cima do ombro para um companheiro de time. É difícil acertar.

Sloth Grip Roll (Giro da Preguiça)

O jogador se pendura por baixo da vassoura, agarrando-se firmemente ao cabo com os pés e as mãos, para evitar um balaço.

Starfish and Stick (Pêndulo Estrela-do-Mar)

Defesa de goleiro em que ele segura a vassoura horizontalmente com uma das mãos, prende o pé no cabo e estica braços e pernas (veja Fig. G). A Estrela-do-Mar jamais deve ser tentada sem uma vassoura.

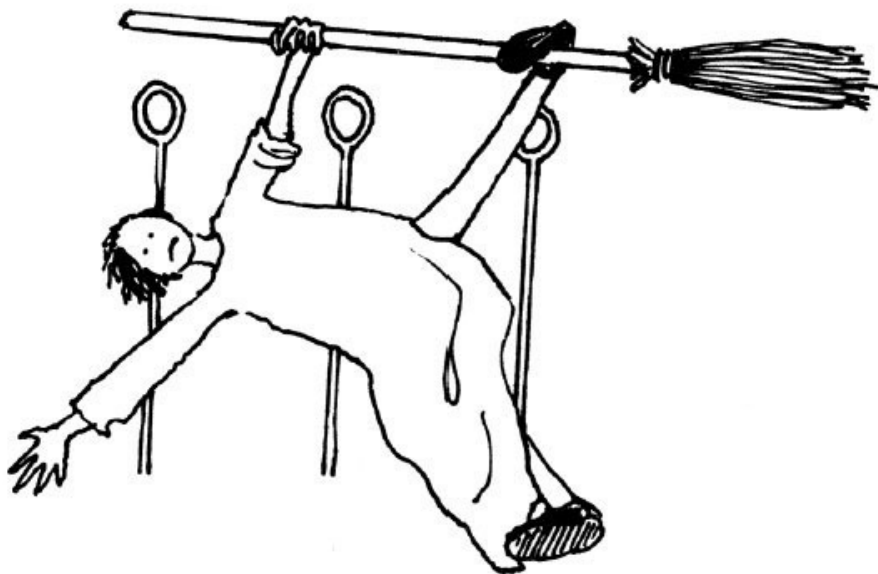


Fig. G

Transylvanian Tackle

(Faz-que-Vai da Transilvânia)

Observado pela primeira vez na Copa Mundial de 1473, é a simulação de um soco direto no nariz. Desde que não haja contato, o movimento não é ilegal, embora seja difícil evitá-lo quando os dois jogadores estão voando em alta velocidade.

Woollongong Shimmy

Aperfeiçoado pelos Guerreiros Woollongong da Austrália, esse *shimmy* é um movimento de zigue-zague em alta velocidade, feito com intenção de desmontar o artilheiro adversário de sua vassoura.

Wronski Feint (Finta de Wronski)

O apanhador dispara em direção ao solo fingindo ter avistado o pomo lá embaixo, mas se recupera do mergulho antes de atingir o campo. O movimento visa obrigar o apanhador adversário a imitá-lo e colidir com o chão. Seu nome é uma homenagem ao apanhador polonês Josef Wronski.



Não há dúvida de que o quadribol passou por tantas mudanças que se tornou irreconhecível desde que Trude Keddle viu pela primeira vez “aqueles idiotas” jogando no brejo de Queerditch. Se fosse viva hoje, ela também teria se emocionado com a poesia e a força do quadribol. Que o jogo continue a evoluir por muitos anos e que as futuras gerações possam continuar a apreciar o mais glorioso dos esportes!

NOTAS DE RODAPÉS

1. O direito de sempre portar uma varinha foi estabelecido pela Confederação Internacional dos Bruxos em 1692, quando a perseguição dos trouxas contra eles atingiu o auge e os bruxos planejaram se refugiar em esconderijos.

SOBRE O AUTOR

KENNILWORTHY WHISP é um famoso especialista em quadribol (e, segundo ele, um fã ardoroso desse esporte). É autor de muitas obras referentes ao quadribol, inclusive *Os assombrosos Vagamundos de Wigtown* (*The Wonder of Wigtown Wanderers*), *Um louco no ar* (*He Flew Like a Madman*) (uma biografia de Dai Llewellyn, “O perigo”) e *Como evitar balaços – um estudo de estratégias defensivas em quadribol* (*Beating the Bludgers – A Study of Defensive Strategies in Quidditch*).

Kennilworthy Whisp divide seu tempo entre uma residência em Nottinghamshire e “o lugar em que os Vagamundos de Wigtown estejam jogando na semana”. Seus passatempos incluem o gamão, a culinária vegetariana e uma coleção de vassouras antigas.

Título Original: Quidditch Through the Ages

Traduzido do inglês por Lia Wyler

Todos os direitos reservados; nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por quaisquer meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia ou outros meios, sem a prévia permissão da editor

Esta edição digital foi publicada por Pottermore Limited em 2016

Primeira publicação em papel impresso no Brasil em 2001 por Editora Rocco Ltda.

Direitos Autorais © J.K. Rowling 2001

Direitos de Ilustração e de tipografia manual © J.K. Rowling 2001

© Direitos para a língua portuguesa reservados com exclusividade para o Brasil à Editora Rocco Ltda., 2001

Ilustração da capa © Pottermore Limited

WIZARDING WORLD and related trademarks, characters, names and indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

WIZARDING WORLD publishing and theatrical stage rights © J.K. Rowling.

All rights reserved.

The moral right of the author and illustrators have been asserted.

A Comic Relief (UK) foi estabelecida em 1985 por um grupo de comediantes britânicos para angariar fundos para projetos promovendo justiça social e ajudando a lutar contra a pobreza. O valor das vendas globais deste livro vai apoiar essa missão em busca de um mundo justo e livre de pobreza, inclusive ajudando crianças e jovens no Reino Unido e ao redor do mundo, preparando-os para o futuro com segurança, saúde e educação.

Comic Relief (UK) is the operating name of Charity Projects, a registered charity: 326568 (England/Wales); SC039730 (Scotland).

Batizada em homenagem ao feitiço luminoso nos livros de Harry Potter, a Lumos é uma instituição beneficente fundada por J.K. Rowling. A Lumos luta pelo direito de cada criança a uma família por meio da transformação das redes assistenciais ao redor do mundo. Nosso objetivo é iluminar um caminho para um futuro mais brilhante para as crianças, no qual todas elas possam crescer em famílias seguras e amorosas.

Lutamos pela família. Somos a Lumos.

Para saber mais, visite www.wearelumos.org

Lumos is the operating name of Lumos Foundation, a company limited by guarantee registered in England and Wales, number 5611912. Registered charity number 1112575.

ISBN 978-1-78939-169-5



OS CONTOS DE
BEEBLE, O BARDO

J.K. ROWLING





CONTEÚDO



Prefácio



1

O BRUXO E O CALDEIRÃO SALTITANTE



2

A FONTE DA SORTE



3

O CORAÇÃO PELUDO DO MAGO



4

BABBITY, A COELHA, E SEU TOCO GARGALHANTE



5

O CONTO DOS TRÊS IRMÃOS



Prefácio

Os contos de Beedle, o Bardo é uma coletânea de histórias populares para jovens bruxos e bruxas, contadas há séculos à hora de dormir, daí serem o “Caldeirão Saltitante” e a “Fonte da Sorte” tão conhecidas de muitos alunos de Hogwarts, quanto “A gata borralheira” e “A bela adormecida” das crianças trouxas (não-mágicas).

As histórias de Beedle se assemelham aos nossos contos de fadas sob muitos aspectos; por exemplo, a virtude é normalmente premiada e a maldade castigada. Apresentam, porém, uma diferença evidente. Nos contos de fadas trouxas, é comum a magia estar na raiz dos problemas do herói ou da heroína – a bruxa malvada envenenou a maçã, ou fez a princesa mergulhar em um sono de cem anos, ou transformou o príncipe em uma fera horrenda. Nos *Contos de Beedle, o Bardo*, ao contrário, encontramos heróis e heroínas que, embora capazes de realizar mágicas, descobrem que lhes é quase tão difícil resolver seus problemas quanto o é para nós, trouxas. As histórias de Beedle ajudaram gerações de pais bruxos a explicar este doloroso fato da vida aos seus filhinhos: a magia tanto causa dificuldades quanto as resolve.

Outra notável diferença entre estas fábulas e suas correspondentes trouxas, é que as bruxas de Beedle são muito mais ativas quando se trata de partir em busca da fortuna do que as heroínas dos nossos contos de fadas. Asha, Altheda, Amata e Babbitty, a Coelha, são mulheres que tomam o destino em suas próprias mãos, em vez de tirar um longo cochilo ou esperar que alguém lhes devolva o sapatinho perdido. A exceção à regra – a donzela sem nome de “O coração peludo do mago” – age de modo semelhante ao de uma princesa de conto de fadas, mas o conto não termina com o habitual “e viveram felizes para sempre”.

Beedle, o Bardo viveu no século XV, e grande parte de sua vida permanece envolta em mistério. Sabemos que nasceu em Yorkshire, e a única xilogravura que chegou até nos mostra que ele usava uma barba excepcionalmente luxuriante. Se suas histórias refletem com fidelidade suas opiniões, ele inclusive gostava de trouxas, e os considerava mais ignorantes do que malévolos; desconfiava da magia negra, e acreditava que os piores excessos da bruxidade decorriam de suas características demasiado humanas de crueldade, apatia ou

arrogante desperdício dos próprios talentos. Os heróis e heroínas que saem vitoriosos em suas histórias não são os que têm a magia mais poderosa, mas os que demonstram maior bondade, bom-senso e inventividade.

Um bruxo dos tempos modernos que defendeu ideias muito semelhantes foi, naturalmente, o professor Alvo Percival Wulfrico Brian Dumbledore, Ordem de Merlim, Primeira Classe, Diretor da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, Chefe Supremo da Confederação Internacional de Bruxos e Bruxo-Presidente da Suprema Corte dos Bruxos. Apesar das coincidências nos pontos de vista, foi uma surpresa descobrir uma coleção de notas sobre *Os contos de Beedle, o Bardo*, entre os muitos documentos que Dumbledore legou em testamento aos Arquivos de Hogwarts. Se tais notas foram escritas para seu próprio prazer ou para futura publicação, jamais saberemos; recebemos, contudo, a gentil permissão da professora Minerva McGonagall, hoje diretora de Hogwarts, para incluí-las, com uma novíssima tradução dos contos feita por Hermione Granger. Esperamos que as impressões do professor Dumbledore, que incluem comentários sobre a história bruxa, reminiscências pessoais e informações reveladoras sobre elementos-chave de cada história, possam contribuir para que uma nova geração de leitores bruxos e trouxas aprecie *Os contos de Beedle, o Bardo*. Todos os que conheceram o professor Dumbledore pessoalmente crêem que ele teria tido o máximo prazer em apoiar este projeto, uma vez que os royalties serão doados a Lumos, uma organização cujo objetivo é beneficiar crianças que precisam desesperadamente ser ouvidas.

Parece-me justo acrescentar uma pequena observação aos comentários do professor Dumbledore. Até onde foi possível determinar, as notas foram escritas uns dezoito meses antes dos trágicos acontecimentos que se desenrolaram no alto da Torre da Astronomia de Hogwarts. Aqueles que estão familiarizados com a história da guerra bruxa mais recente (todos que leram os sete volumes da vida de Harry Potter, por exemplo) terão percebido que o professor Dumbledore revela um pouco menos do que sabe – ou suspeita – sobre a última história deste livro. A razão de possíveis omissões talvez resida na afirmação que fez Dumbledore, há alguns anos, a respeito da verdade, para o seu aluno mais famoso:

“É uma coisa bela e terrível, e portanto deve ser tratada com grande cautela.”

Concordemos ou não com ele, há que desculpá-lo por desejar proteger os futuros leitores das tentações em que ele mesmo caiu e pelas quais pagou um preço terrível.

J.K. Rowling

Observação sobre as notas de rodapé

Tudo indica que o professor Dumbledore escreveu para um público bruxo, por isso incluí aqui e ali a explicação de um termo ou fato sobre os quais os leitores trouxas talvez precisem de esclarecimento.

JKR





🧙 O BRUXO E O CALDEIRÃO SALTITANTE 🧙

Era uma vez um velho bruxo muito bondoso que usava a magia com generosidade e sabedoria para beneficiar seus vizinhos. Em vez de revelar a verdadeira fonte do seu poder, ele fingia que suas poções, amuletos e antídotos saíam prontos de um pequeno caldeirão a que ele chamava de sua panelinha da sorte. De muitos quilômetros ao redor, as pessoas vinham lhe trazer seus problemas, e o bruxo, prazerosamente, dava uma mexida na panelinha e resolvia tudo.

Esse bruxo muito querido viveu até uma idade avançada e, ao morrer, deixou todos os seus bens para o único filho. O rapaz, porém, tinha uma natureza bem diferente da do bom pai. Na sua opinião, quem não sabia fazer mágicas não valia nada, e ele muitas vezes discordara do hábito que o pai tinha de ajudar os vizinhos com sua magia.

Quando o velho morreu, o jovem encontrou escondido no fundo da velha panela um embrulhinho com o seu nome. Abriu-o na expectativa de ver ouro, mas, em lugar disso, encontrou uma pantufa grossa e macia, pequena demais para ele e sem par. Dentro dela, um pedaço de pergaminho trazia a seguinte frase: “Afetuosamente, meu filho, na esperança de que você jamais precise usá-la.”

O filho amaldiçoou a caduquice do pai e atirou a pantufa no caldeirão, decidindo que passaria a usá-lo como lixeira.

Naquela mesma noite, uma camponesa bateu à porta da casa.

– Minha neta apareceu com uma infestação de verrugas, meu senhor. O seu pai costumava preparar um cataplasma especial naquela panela velha...

– Fora daqui! – exclamou o filho. – Que me importam as verrugas da sua pirralha?

E bateu a porta na cara da velha.

Na mesma hora, ele ouviu clangores e rumores que vinham da cozinha. O bruxo acendeu sua varinha e abriu a porta, e ali, para seu espanto, viu que brotara um pé de latão na velha panela do pai, e o objeto pulava no meio da cozinha fazendo uma zoadá assustadora no piso de pedra. O bruxo se aproximou admirado, mas recuou ligeiro quando viu que a superfície da panela estava inteiramente coberta de verrugas.

– Objeto nojento! – exclamou ele, e, com feitiços, tentou primeiro fazer desaparecer o caldeirão, depois limpá-lo e, por fim, expulsá-lo de casa. Nenhum dos feitiços, porém, fez efeito, e ele não pôde impedir o caldeirão de segui-lo saltitante para fora da cozinha, e depois subir com ele para o quarto, alternando batidas surdas e estridentes a cada degrau da escada de madeira.

O bruxo não conseguiu dormir a noite toda por causa das batidas da velha panela verrugosa ao lado de sua cama, e, na manhã seguinte, a panela insistiu em acompanhá-lo, aos saltos, à mesa do café-da-manhã. *Plem, plem, plem* fazia o pé de latão, e o bruxo ainda nem começara o seu mingau de aveia quando ouviu outra batida na porta.

Havia um velho parado na soleira.

– É a minha velha jumenta, meu senhor – explicou ele. – Perdeu-se ou foi roubada, e sem ela não posso levar os meus produtos ao mercado e minha família passará fome hoje à noite.

– Com fome estou eu agora! – bradou o bruxo, e bateu a porta na cara do velho.

Plem, plem, plem fez o caldeirão no chão com aquele seu único pé de latão, mas agora o estrépito se misturava aos zurros de um jumento e aos gemidos humanos de fome que vinham de suas profundezas.

– Pare! Silêncio! – guinchou o bruxo, mas todos os seus poderes mágicos não conseguiram calar a panela verrugosa, que o seguiu saltitando o dia todo, zurrando e gemendo e clangorando, aonde quer que ele fosse ou o que quer que fizesse.

Naquela noite ouviu-se uma terceira batida na porta, e ali, na soleira, estava parada uma jovem mulher soluçando como se o seu coração fosse partir de dor.

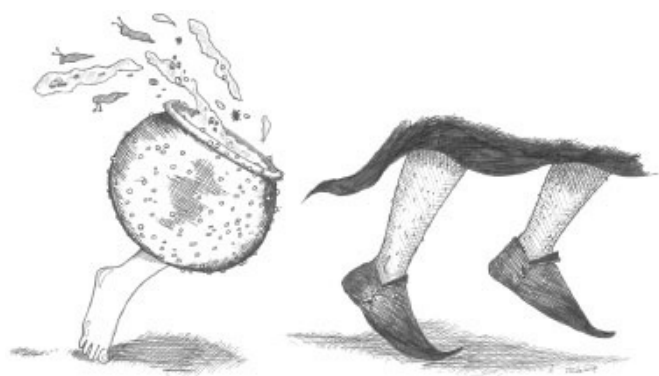
– O meu filhinho está gravemente doente – disse ela. – Por favor, pode nos ajudar? Seu pai me disse para vir se tivesse algum pro...

Mas o bruxo bateu a porta na cara da jovem.

E agora a panela atormentadora se encheu até a borda de água salgada e derramou lágrimas por todo o chão enquanto pulava, zurrava, gemia e fazia brotar ainda mais lágrimas.

Embora, pelo resto da semana, nenhum outro aldeão tivesse vindo à cabana do bruxo buscar ajuda, a panela o manteve informado dos seus muitos males. Em poucos dias ela não estava apenas zurrando,

gemendo, transbordando, pulando e brotando verrugas, mas também engasgando e tendo ânsias de vômito, chorando como um bebê, ganindo feito um cão e cuspidando queijo estragado, leite azedo e uma praga de lesmas vorazes.



O bruxo não conseguia dormir nem comer com a panela ao seu lado, mas ela se recusava a sumir dali, e ele não podia silenciar nem forçar o caldeirão a parar.

Por fim, não agüentou mais.

– Tragam-me todos os seus problemas, todas as suas preocupações e todas as suas tristezas! – gritou, fugindo noite adentro, com a panela perseguindo-o aos saltos pela estrada que levava à aldeia. – Venham! Deixem que eu cure vocês, recupere vocês e console vocês! Tenho a panela do meu pai e vou remediar tudo!

E, com a detestável panela ainda a persegui-lo saltitante, ele correu pela rua principal lançando feitiços para todos os lados.

Dentro de uma casa, as verrugas da garotinha desapareceram enquanto ela dormia; a jumenta perdida foi trazida de um urzal distante e suavemente deixada em seu estábulo; o bebê doente foi umedecido com ditamno e acordou bom e rosado. Em todas as casas em que havia doença e tristeza, o bruxo fez o melhor que pôde, e gradualmente a panela ao seu lado parou de gemer e ter ânsias de vômito, e sossegou, reluzente e limpa.

– E então Panela? – perguntou o bruxo trêmulo, quando o sol começou a despontar.

A panela arrotou o pé de pantufa que ele havia jogado em seu fundo, e permitiu que o bruxo o calçasse em seu pé de latão. Juntos, eles regressaram à casa, os passos da panela finalmente abafados. Mas, daquele dia em diante, o bruxo passou a ajudar os aldeões exatamente como fazia seu pai, antes dele, para que a panela não descalçasse a pantufa e recomeçasse a saltitar.



Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O bruxo e o caldeirão saltitante”



Um velho bruxo generoso resolve dar uma lição ao filho insensível, apresentando-lhe uma amostra do sofrimento dos trouxas locais. Desperta assim a consciência do jovem mago, que concorda em usar sua magia em benefício dos vizinhos não-mágicos. À primeira vista, uma fábula simples e comovente, ao crer nisso, a pessoa se revelaria uma pobre inocente. Uma história pró-trouxas, retratando um pai que ama os trouxas e é superior em magia a um filho que os detesta? É no mínimo surpreendente que qualquer cópia da versão original desse conto tenha sobrevivido às chamas a que frequentemente foi lançada.

Beedle estava fora de sintonia com seu tempo ao pregar uma mensagem de amor fraternal aos trouxas. No início do século XV, a perseguição de bruxos se intensificava por toda a Europa. Muitos na comunidade mágica achavam, com toda a razão, que se oferecer para lançar um feitiço no porco doente do vizinho trouxa equivalia a se oferecer para buscar lenha para sua pira.¹ “Que os trouxas se arranjem sozinhos!”, bradavam os bruxos ao mesmo tempo em que se afastavam cada vez mais dos seus irmãos não-mágicos, um movimento que culminou no Código Internacional de Sigilo em Magia, em 1689, data em que eles entraram por livre e espontânea vontade na clandestinidade.

Contudo, sendo as crianças como são, o grotesco caldeirão saltitante cativou sua imaginação. A solução foi eliminar a moral pró-trouxa, mas preservar o caldeirão verrugento, e, já na metade do século XVI, uma nova versão do conto circulava amplamente entre as famílias bruxas. Na história revista, o caldeirão saltitante protege um inocente bruxo dos seus vizinhos armados de archotes, afugentando-os de sua cabana, capturando-os e engolindo-os inteiros. No final da história, quando a panela já consumiu a maioria dos vizinhos, o bruxo obtém, dos poucos aldeões que restaram, a promessa de que o deixarão praticar sua magia em paz. Em troca, ele instrui a panela a devolver as

vítimas, que são devidamente arrotadas de suas profundezas, ligeiramente estropiadas. Até hoje, algumas crianças bruxas ouvem apenas esta versão revista contada por seus pais (em geral antitrouxas), e a original, se e quando a lêem, é uma grande surpresa.

Conforme sugeri anteriormente, no entanto, o sentimento pró-trouxa não foi a única razão pela qual “O bruxo e o caldeirão saltitante” atraiu indignação. À medida que a caça aos bruxos se encarniçava, as famílias bruxas começaram a levar vidas duplas, usando Feitiços de Ocultação para proteger a si mesmas. Por volta do século XVII, qualquer bruxo, homem ou mulher, que confraternizasse com trouxas se tornava suspeito, e até marginalizado em sua própria comunidade. Entre os muitos insultos lançados contra os pró-trouxas (os sugestivos epítetos de “chafurdeiro”, “lambe-bosta” e “baba-ralé” datam desse período), havia a acusação de praticarem uma magia ineficaz ou inferior.

Bruxos influentes da época, como Bruto Malfoy, editor de *Feitiçaria Aguerrida*, um periódico antitrouxa, perpetuou o estereótipo de que um bruxo amante de trouxas era tão mágico quanto um bruxo abortado.² Em 1675, Bruto escreveu:

Isto podemos afirmar com segurança: qualquer bruxo que demonstre apreciar a sociedade dos trouxas tem uma fraca inteligência e uma mágica tão débil e digna de pena que ele só pode se sentir superior quando se cerca de porquinhos trouxas.

Nada é um sinal mais infalível de mágica ineficaz do que a fraqueza para conviver com não-mágicos.

Este preconceito foi gradualmente se extinguindo em face da avassaladora evidência de que alguns dos bruxos³ mais brilhantes do mundo foram, para usar o termo comum, “amantes dos trouxas”.

A objeção final a “O bruxo e o caldeirão saltitante” ainda hoje permanece viva em certos setores. Beatrix Bloxam (1794-1910), autora do abominável *Os contos do chapéu-de-sapo*, foi, talvez, quem melhor resumiu a questão. A sra. Bloxam acreditava que *Os contos de Beedle*, o *Bardo* prejudicavam as crianças por sua “mórbida preocupação com assuntos horrendos como morte, doença, derramamento de sangue, magia perversa, personagens perniciosos, e efusões e erupções corporais dos tipos mais repugnantes”. A sra. Bloxam reuniu uma coleção de histórias antigas, inclusive várias de Beedle, e reescreveu-as de acordo com os seus ideais, que, em suas palavras, “incutiam nas mentes puras dos nossos anjinhos saudáveis pensamentos de felicidade, mantinham o seu doce repouso livre de sonhos maus e protegiam a preciosa flor de sua inocência”.

Lemos no parágrafo final da pura e valiosa reescritura de “O bruxo e

o caldeirão saltitante”:

Então a panelinha dourada dançou de prazer – tim tirim tim! – batendo seus pezinhos rosados! Willyzinho tinha curado as barriguinhas dodóis de todas as bonequinhas, e a panelinha ficou tão feliz que se encheu de docinhos para Willyzinho e suas bonequinhas!

“Mas não se esqueça de escovar os seus dentinhos!”, gritou a panela.

E Willyzinho abraçou e beijou o caldeirão saltitante e prometeu sempre ajudar as bonequinhas e jamais voltar a ser ranzinza.

O conto da sra. Bloxam provocou a mesma reação em gerações de crianças bruxas: incontroláveis ânsias de vômito, seguidas por imediatos pedidos para que alguém levasse o livro e o transformasse em pasta.







❧ A FONTE DA SORTE ❧

No alto de um morro, em um jardim encantado envolto por muros altos e protegido por poderosa magia, jorrava a Fonte da Sorte.

Uma vez por ano, entre o nascer e o pôr-do-sol do dia mais longo do ano, um único infeliz recebia a oportunidade de competir para chegar à fonte, banhar-se em suas águas e ter sorte a vida inteira.

No dia aprazado, centenas de pessoas viajavam de todo o reino para chegar ao jardim antes do alvorecer. Homens e mulheres, ricos e pobres, jovens e velhos, dotados ou não de poderes mágicos reuniam-se no escuro, cada qual na esperança de ser o escolhido para entrar no jardim.

Três bruxas, com seus problemas e preocupações, encontraram-se nas cercanias da multidão, e contaram umas às outras suas tristezas enquanto esperavam o sol nascer.

A primeira, cujo nome era Asha, sofria de uma doença que nenhum curandeiro conseguia eliminar. Ela esperava que a fonte fizesse desaparecer os seus sintomas e lhe concedesse uma vida longa e feliz.

A segunda, cujo nome era Altheda, tivera sua casa, seu ouro e sua varinha roubados por um bruxo malvado. Ela esperava que a fonte a aliviasse de sua fraqueza e pobreza.

A terceira, cujo nome era Amata, fora abandonada por um homem a quem amava profundamente, e acreditava que seu coração partido jamais se recuperaria. Esperava que a fonte aliviasse sua dor e sua saudade.

Apiedando-se umas das outras, as três mulheres concordaram que, se lhes coubesse a chance, elas se uniriam e tentariam chegar à fonte juntas.

O primeiro raio de sol rasgou o céu, e uma fresta se abriu no muro.

A multidão avançou, cada pessoa exigindo, aos gritos, a bênção da fonte. Plantas rastejantes do interior do jardim serpearam pela massa ansiosa e se enrolaram na primeira bruxa, Asha. Ela agarrou o pulso da segunda bruxa, Altheda, que segurou com força as vestes da terceira bruxa, Amata.

E Amata se enredou na armadura de um cavaleiro de triste figura que montava um cavalo esquelético.

As plantas rastejantes puxaram as três bruxas pela fresta do muro, e o cavaleiro foi derrubado do seu ginele atrás delas.

Os gritos furiosos da multidão desapontada se ergueram no ar matinal, e silenciaram quando os muros do jardim se fecharam mais uma vez.

Asha e Altheda se zangaram com Amata, que, acidentalmente, trouxera junto o cavaleiro.

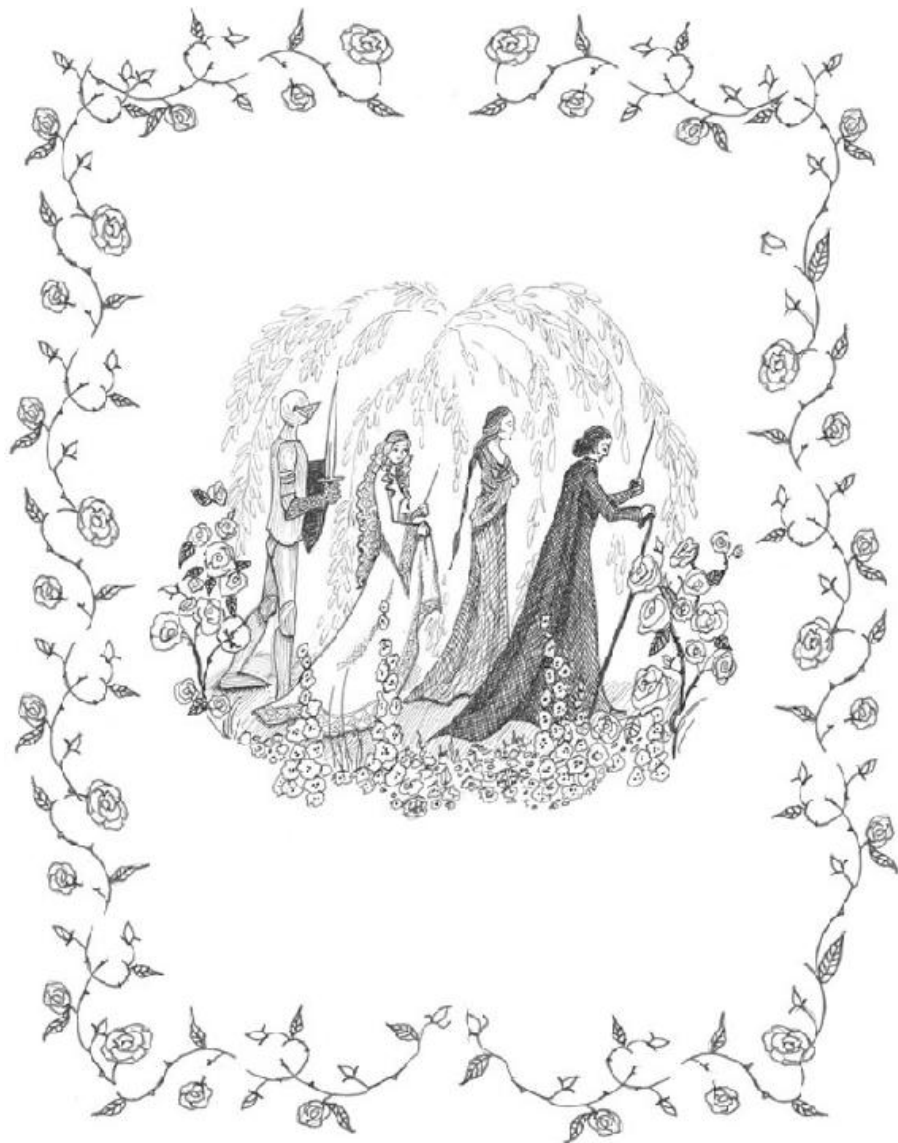
– Apenas um pode se banhar na fonte! Já será bem difícil decidir qual de nós será, sem adicionar mais um!

Ora, o Cavaleiro Azarado, como era conhecido nas terras além-muros, observou que as mulheres eram bruxas e, não sendo ele dotado de magia, nem de grande perícia em torneios e duelos com espadas, nem de nada que o distinguisse como homem não mágico, ficou convencido de que não havia esperança de chegar à fonte antes das três mulheres. Anunciou, portanto, sua intenção de sair do jardim.

Ao ouvir isso, Amata se aborreceu também.

– Medroso! – ela o censurou. – Desembainhe sua espada, Cavaleiro, e nos ajude a atingir a nossa meta.

E, assim, as três bruxas e o infeliz cavaleiro se aventuraram pelo jardim encantado, onde ervas raras, frutos e flores cresciam em abundância à margem de caminhos ensolarados. Eles não encontraram obstáculo algum até alcançar o sopé do morro em que se erguia a fonte.



Ali, enrolado na base do morro, havia um monstruoso verme branco, inchado e cego. À aproximação do grupo, ele virou uma cara feia e malcheirosa e proferiu as seguintes palavras:

“Paguem-me a prova de suas dores.”

O Cavaleiro Azarado sacou a espada e tentou matar o bicho, mas a espada se partiu. Então Altheda atirou pedras no verme, enquanto Asha e Amata experimentaram todos os feitiços que poderiam subjugar-lo ou hipnotizá-lo, mas o poder de suas varinhas não foi mais eficaz do que a pedra da amiga ou a espada do cavaleiro: o verme não quis deixá-los passar.

O sol foi subindo sempre mais alto no céu e Asha, desesperada, começou a chorar.

Então o enorme verme encostou o focinho no rosto dela e bebeu suas lágrimas. Saciada a sede, o verme deslizou para um lado e sumiu por um buraco no chão.

Exultantes com o sumiço do verme, as três bruxas e o cavaleiro começaram a subir o morro, certos de que chegariam à fonte antes do meio-dia.

A meio caminho da subida íngreme, porém, eles encontraram palavras gravadas no chão.

Paguem-me os frutos do seu árduo trabalho.

O Cavaleiro Azarado apanhou sua única moeda e colocou-a na encosta relvada, mas ela rolou para longe e se perdeu. As três bruxas e o cavaleiro continuaram a subir, e, embora tivessem andado durante horas, não avançaram um único passo; o topo continuava distante e a inscrição permanecia no chão diante deles.

Todos se sentiram desanimados quando viram o sol passar sobre suas cabeças e começar a declinar em direção ao longínquo horizonte, mas Altheda andou mais rápido e, empenhando mais esforço do que os demais, estimulava-os a seguir seu exemplo, embora tampouco avançasse na subida do morro encantado.

– Coragem, amigos, não fraquejem! – gritava ela, enxugando o suor do rosto.

À medida que as gotas caíam, cintilantes, na terra, a inscrição que bloqueava o caminho desaparecia, e eles descobriram que podiam prosseguir.

Encantados com a remoção do segundo obstáculo, correram para o alto o mais rápido que puderam, até que, por fim, avistaram a fonte, refulgindo cristalina em meio a árvores e flores.

Antes de alcançá-la, no entanto, encontraram barrando o seu caminho um riacho que circundava o topo do morro. No fundo da água transparente havia uma pedra lisa com as seguintes palavras:

Paguem-me o tesouro do seu passado.

O Cavaleiro Azarado tentou atravessar o curso d'água flutuando sobre seu escudo, mas afundou. As três bruxas o tiraram de dentro do riacho e tentaram saltar por cima da água, mas o riacho não as deixou atravessar, e todo o tempo o sol ia baixando pelo céu.

Eles começaram, então, a refletir sobre o significado da mensagem na pedra, e Amata foi a primeira a compreendê-la. Apanhando a varinha, apagou da mente todas as lembranças dos momentos felizes que passara com o seu amor desaparecido e deixou-as cair na

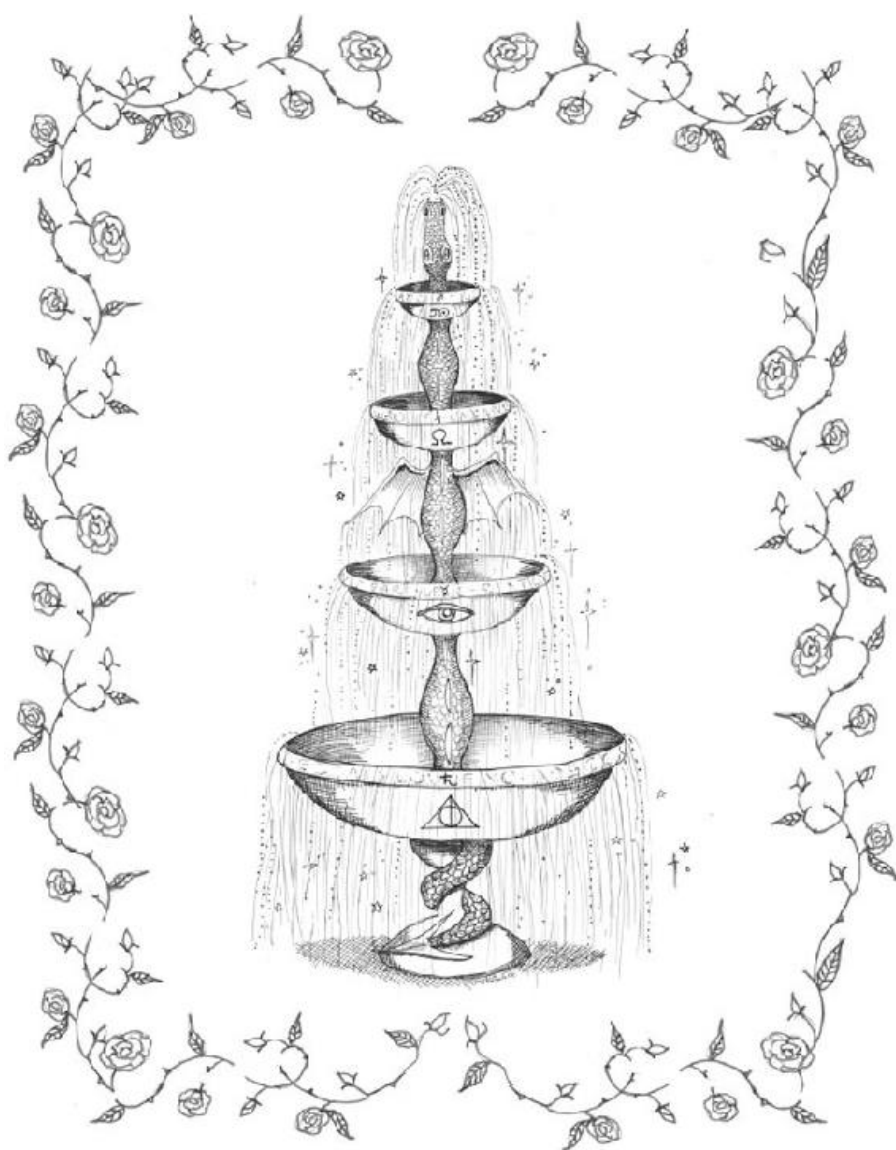
correnteza. O riacho as levou para longe, deixando aparecer pedras planas e, finalmente, as três bruxas e o cavaleiro puderam atravessar em direção ao topo do morro.

A fonte refulgiu diante dos quatro, emoldurada pelas ervas e flores mais raras e mais belas que jamais tinham visto. O céu coloriu-se de vermelho, e chegou a hora de decidir qual deles iria se banhar.

Antes, porém, que chegassem a uma conclusão, a franzina Asha tombou no chão. Exausta com o esforço da subida, estava à beira da morte.

Seus três amigos a teriam carregado até a fonte, mas Asha, em agonia mortal, lhes pediu que não a tocassem.

Então Altheda se apressou a colher as ervas que julgou mais úteis, misturou-as na cabaça de água do Cavaleiro Azarado e levou a poção à boca de Asha.



Na mesma hora, Asha conseguiu se pôr de pé. Além disso, todos os sintomas de sua terrível enfermidade tinham desaparecido.

– Estou curada! – exclamou ela. – Não preciso da fonte; deixem Altheda se banhar!

Altheda, porém, estava ocupada colhendo mais ervas em seu avental.

– Se fui capaz de curar essa doença, posso ganhar muito ouro! Deixem Amata se banhar!

O Cavaleiro Azarado se inclinou e, com um gesto, indicou a fonte a Amata, mas ela sacudiu a cabeça. O riacho tinha lavado todos os seus desapontamentos de amor, e ela percebia agora que o antigo amado

fora insensível e infiel, e que era uma grande felicidade ter se livrado dele.

– Bom cavaleiro, o senhor deve se banhar, em recompensa por toda a sua nobreza! – disse ela ao Cavaleiro Azarado.

Então ele avançou a armadura tinindo aos últimos raios do sol poente e se banhou na Fonte da Sorte, admirado por ter sido o escolhido entre centenas de outros e atordoado com a sua inacreditável fortuna.

Quando o sol se pôs no horizonte, o Cavaleiro Azarado se ergueu das águas sentindo-se glorioso com o seu triunfo, e se atirou, ainda vestindo a armadura enferrujada, aos pés de Amata, a mulher mais bondosa e bela que já contemplara. Alvorçado com o sucesso, pediu sua mão e seu coração, e Amata, não menos feliz, percebeu que encontrara um homem que merecia os dois.

As três bruxas e o cavaleiro desceram o morro juntos, de braços dados, e os quatro levaram vidas longas e venturosas, sem jamais saber nem suspeitar que as águas da fonte não possuíam encanto algum.

Comentários de Alvo Dumbledore sobre “A Fonte da Sorte”



“A Fonte da Sorte” é um eterno favorito, tanto assim que foi tema da única tentativa de introduzir uma pantomima de Natal nos festejos de Hogwarts.

O nosso mestre de Herbologia à época, professor Herbert Beery,⁴ um entusiástico aficionado do teatro amador, propôs uma adaptação dessa muito apreciada história infantil como uma surpresa especial de Natal para colegas e alunos. Eu era então um jovem professor de Transfiguração, e Herbert me encarregou dos “efeitos especiais”, que incluíam providenciar uma Fonte da Sorte que funcionasse plenamente e a miniatura de um morro coberto de vegetação, que as nossas três heroínas e o nosso herói pareceriam escalar, enquanto a fonte afundaria lentamente no palco e desapareceria de vista.

Creio poder afirmar, sem vaidade, que tanto a minha fonte quanto o meu morro desempenharam satisfatoriamente os papéis que lhes cabiam. O mesmo não se pode dizer, no entanto, do restante do elenco. Esquecendo por instantes as acrobacias do gigantesco verme arranjado pelo nosso professor de Trato das Criaturas Mágicas, Silvano Kettleburn, o elemento humano se mostrou desastroso para o espetáculo. O professor Beery, em sua função de diretor, esteve perigosamente desatento à complexidade de emoções que fervilhavam sob o seu próprio nariz. Mal sabia ele que os alunos que protagonizavam Amata e o Cavaleiro Azarado tinham sido namorados até uma hora antes de subir a cortina do palco, momento em que o “Cavaleiro Azarado” transferiu suas afeições para “Asha”.

Basta dizer que os nossos aspirantes à sorte nunca chegaram ao alto do morro. A cortina nem bem subira quando o verme do professor Kettleburn – que hoje sabemos ter sido um cinzal⁵ ingurgitado por um feitiço – explodiu em uma chuva de faíscas e poeira, enchendo o Salão Principal de fumaça e fragmentos do cenário. Enquanto os enormes ovos incandescentes que o bicho pusera ao pé do meu morro

incendiavam as tábuas do soalho, “Amata” e “Asha” se hostilizavam e duelavam com tanta ferocidade que o professor Beery foi apanhado no fogo cruzado, e o corpo docente precisou evacuar o Salão, pois as labaredas que então devastavam o palco ameaçavam engolfar o auditório. O espetáculo da noite terminou com uma ala hospitalar lotada; passaram-se muitos meses até o Salão Principal perder o cheiro acre de fumaça de madeira, e outros tantos para a cabeça do professor Beery retomar as proporções normais, e o professor Kettleburn deixar de lecionar sob observação.⁶ O diretor Armando Dippet impôs uma proibição a futuras pantomimas, uma orgulhosa tradição antiteatral que Hogwarts mantém até hoje.

Apesar do nosso fiasco dramático, “A Fonte da Sorte” é provavelmente o conto de Beedle mais popular, embora, tal como acontece com “O bruxo e o caldeirão saltitante”, tenha seus detratores. Mais de um pai de aluno já exigiu a retirada desse conto da biblioteca de Hogwarts, inclusive, por coincidência, um descendente de Bruto Malfoy e antigo membro da diretoria de Hogwarts, o sr. Lúcio Malfoy. O conselheiro apresentou, por escrito, sua exigência de que a história fosse proibida:

Qualquer obra de ficção ou não-ficção que retrate a miscigenação de bruxos e trouxas deve ser banida das estantes de Hogwarts. Não quero que o meu filho seja influenciado a macular a pureza de sua linhagem lendo histórias que promovam casamentos entre bruxos e trouxas.

A minha recusa em retirar o livro da biblioteca foi apoiada pela maioria dos membros do Conselho Diretor de Hogwarts. Em resposta, escrevi ao sr. Malfoy explicando a minha decisão:

As famílias de sangue supostamente puro mantêm a sua alegada pureza excluindo os trouxas ou filhos de trouxas de suas árvores genealógicas, deserdando-os ou mentindo sobre sua pureza. Tentam então impingir aos demais a sua hipocrisia, pedindo a exclusão de obras que abordem as verdades que eles negam. Não há um único bruxo ou bruxa no mundo cujo sangue não tenha se misturado ao de trouxas, e, assim sendo, devo considerar ilógica e imoral a remoção de obras que tratem do assunto do acervo de conhecimentos dos nossos alunos.⁷

Esta troca de correspondência marcou o início da longa campanha do sr. Malfoy para que me removessem do cargo de diretor de Hogwarts, e da minha para que o removessem do cargo de Comensal da Morte Favorito de Lord Voldemort.







❧ O CORAÇÃO PELUDO DO MAGO ❧

Era uma vez um jovem mago rico, bonito e talentoso, que observou que seus amigos agiam como tolos quando se apaixonavam, se enfeitando, andando aos saltos e corridinhas, perdendo o apetite e a dignidade. O jovem mago resolveu jamais se deixar dominar por tal fraqueza, e recorreu às artes das trevas para garantir sua imunidade.

Sem saber do seu segredo, a família do mago achava graça de vê-lo tão distante e frio.

“Tudo mudará”, vaticinavam eles, “quando uma donzela atrair seu interesse!”

O jovem mago, porém, permanecia impassível. Embora muita donzela se sentisse intrigada por seu ar altivo e recorresse às artes mais sutis para agradá-lo, nenhuma conseguia tocar seu coração. Ele se vangloriava de sua indiferença e da sagacidade que a produzira.

O frescor da juventude foi dissipando-se e os jovens de mesma idade e posição que o mago começaram a casar e a ter filhos.

“O coração deles deve ser apenas uma casca”, desdenhava ele mentalmente, observando o ridículo comportamento dos jovens pais ao seu redor, “ressecada pelas exigências desses pirralhos chorões!”

E mais uma vez ele se felicitou pela sabedoria da opção que fizera no primeiro momento.

No devido tempo, os pais do mago, já idosos, faleceram. O filho não lamentou a morte deles; ao contrário, considerou-se abençoado por terem desaparecido. Agora ele reinava sozinho em seu castelo. Depois de transferir o seu maior tesouro para a masmorra mais profunda, ele se entregou a uma vida desregrada e farta, na qual o seu conforto era o único objetivo dos inúmeros criados.

O mago estava convencido de que devia ser alvo da imensa inveja

de todos que contemplavam sua solidão esplêndida e despreocupada. Feroz, portanto, foi sua raiva e desgosto, quando um dia ouviu dois dos lacaios discutindo a sua pessoa.

O primeiro criado manifestou pena do mago que, com tanto poder e riqueza, continuava sem alguém que o amasse.

Seu colega, entretanto, desdenhou, perguntando por que um homem com tanto ouro e dono de tão esplêndido castelo não fora capaz de atrair uma esposa.

Tal conversa desferiu um terrível golpe no orgulho do mago que os ouvia.

Ele decidiu imediatamente escolher uma esposa, e uma que fosse superior a todas as existentes. Possuiria uma beleza assombrosa e provocaria inveja e desejo em todo homem que a contemplasse; descenderia de uma linhagem mágica para que seus filhos herdassem excepcionais dons de magia; e seria dona de uma fortuna no mínimo igual à dele, para garantir sua confortável existência, apesar do acréscimo de pessoas e despesas.

Encontrar tal mulher talvez levasse cinquenta anos, mas aconteceu que, no dia seguinte à sua decisão, chegou à vizinhança, em visita a parentes, uma donzela que correspondia a todos os seus desejos.

Era uma bruxa de prodigioso talento e dona de grande riqueza. Sua beleza era tanta que mexia com o coração de todos os homens que a contemplavam, isto é, todos, exceto um. O coração do mago não sentiu absolutamente nada. Contudo, a moça era o prêmio que ele buscava, e, assim sendo, começou a cortejá-la.

Todos que notaram a mudança no comportamento do mago ficaram surpresos e disseram à donzela que ela tivera êxito, onde uma centena de outras havia fracassado.

A jovem, por sua vez, sentiu ao mesmo tempo fascínio e repulsa pelas atenções do mago. Ela pressentiu a frieza que havia sob o calor de suas lisonjas, pois jamais conhecera um homem tão estranho e distante. Seus parentes, contudo, consideraram essa união extremamente desejável e, muito interessados em promovê-la, aceitaram o convite do mago para um grande banquete em homenagem à donzela.

A mesa, carregada com peças de ouro e prata, continha os mais finos vinhos e as comidas mais suntuosas. Menestréis dedilhavam alaúdes de cordas sedosas e cantavam um amor que o seu senhor jamais sentira. A donzela sentou-se em um trono ao lado do mago, que lhe falava suavemente, empregando palavras de carinho que roubara dos poetas, sem a mínima idéia do seu real significado.

A donzela ouvia, intrigada, e por fim respondeu:

– Você fala bonito, mago, e eu ficaria encantada com suas atenções, se ao menos acreditasse que você tem coração!

O mago sorriu e lhe respondeu que, quanto a isso, ela não precisava temer. Pediu-lhe que o acompanhasse e, conduzindo-a para fora do salão, desceu à masmorra trancada à chave onde guardava o seu maior tesouro.

Ali, em uma caixa de cristal encantada, encontrava-se o coração pulsante do mago.



Há muito tempo desligado dos olhos, ouvidos e dedos, o coração jamais se deixara cativar pela beleza, ou por uma voz musical, ou pelo tato de uma pele sedosa. A donzela ficou aterrorizada ao vê-lo, pois o coração encolhera e se cobrira de longos pêlos negros.

– Ah, o que você fez! – lamentou ela. – Reponha o coração no lugar a que pertence, eu lhe imploro!

Ao perceber que isto era necessário para agradá-la, o mago apanhou a varinha, destrancou a caixa de cristal, abriu o próprio peito e repôs o coração peludo na cavidade vazia que outrora ocupara.

– Agora você está curado e conhecerá o verdadeiro amor! – exclamou a donzela e abraçou-o.

O toque dos macios braços alvos da donzela, o som de sua respiração no ouvido dele, o aroma dos seus cabelos dourados; tudo isto penetrou como uma lança o seu coração recém-despertado. Mas o órgão se corrompera durante o longo exílio, cego e selvagem na escuridão a que fora condenado, seus apetites tinham se tornado vorazes e perversos.

Os convidados ao banquete notaram a ausência do anfitrião e da donzela. A princípio despreocupados, começaram, porém, a se sentir ansiosos à medida que as horas passavam e, por fim, decidiram revistar o castelo.

Acabaram encontrando a masmorra, onde uma cena aterrorizante os aguardava.

A donzela jazia morta no chão, de peito aberto, e ao seu lado ajoelhava-se o mago enlouquecido, segurando em uma das mãos ensangüentadas um grande e reluzente coração, que ele lambia e acariciava, jurando trocá-lo pelo seu.

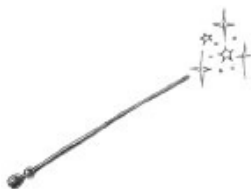
Na outra mão, ele empunhava a varinha, tentando induzir o coração murcho e peludo a sair do próprio peito. O coração, porém, era mais forte do que ele e se recusou a renunciar ao controle dos seus sentidos ou a retornar à urna em que estivera trancado por tanto tempo.

Diante do olhar aterrorizado dos convidados, o mago atirou para um lado a varinha e agarrou uma adaga de prata. Jurando jamais ser dominado pelo próprio coração, arrancou-o do peito.

Por um momento, o mago permaneceu de joelhos, triunfante, segurando um coração em cada mão; em seguida caiu atravessado sobre o corpo da donzela e morreu.



Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O coração peludo do mago”



Vimos anteriormente que os dois primeiros contos de Beedle atraíram críticas por seus temas de generosidade, tolerância e amor. “O coração peludo do mago”, no entanto, não parece ter sofrido alterações nem muitas críticas nas centenas de anos que transcorreram desde que foi escrito; a história, quando afinal a li nas runas originais, era quase exatamente igual à que minha mãe me contara. Dito isto, “O coração peludo do mago” é de longe a mais horripilante das dádivas de Beedle, e muitos pais não a compartilham com os filhos até achar que eles têm idade suficiente para não ter pesadelos.⁸

Como explicar, então, a sobrevivência desse conto macabro? Eu argumentaria que “O coração peludo do mago” sobreviveu intacto através dos séculos porque fala às profundezas sombrias do nosso ser. Aborda uma das tentações maiores e menos admissíveis em magia: a busca da invulnerabilidade.

Naturalmente, tal busca é nada mais nada menos que uma vã fantasia. Nenhum homem ou mulher vivos, mágicos ou não, jamais escapou de alguma forma de lesão, seja física, seja mental ou emocional. Ferir-se é tão humano quanto respirar. Apesar disso, nós bruxos parecemos particularmente favoráveis à idéia de que podemos dobrar a natureza da existência à nossa vontade. O jovem mago⁹ dessa história, por exemplo, conclui que a paixão afeta, adversamente, o seu conforto e segurança. Ele vê o amor como uma humilhação, uma fraqueza, um desperdício dos recursos materiais e emocionais de uma pessoa.

Naturalmente, o comércio secular de poções de amor comprova que o nosso mago ficcional não está sozinho quando busca controlar o curso imprevisível do amor. A pesquisa para encontrar uma verdadeira poção do amor¹⁰ tem continuado até os nossos dias, mas tal elixir ainda não foi criado, e eminentes preparadores de poções duvidam que isto seja possível.

O herói desse conto, no entanto, não está sequer interessado em um simulacro de amor que ele possa criar ou destruir a seu bel-prazer. Quer permanecer imune àquilo que ele considera uma espécie de fraqueza e, portanto, executa um feitiço das trevas que não seria possível fora de um livro de histórias: guarda a sete chaves o seu coração.

Muitos autores observaram a semelhança deste ato com a criação de uma Horcrux. Embora o herói de Beedle não esteja procurando evitar a morte, como Tom Riddle, está separando o que evidentemente não deve ser separado – o corpo e o coração – e, ao fazê-lo, infringe a primeira das Leis Fundamentais da Magia de Adalberto Waffling:

Somente interfira com os mistérios mais profundos – a origem da vida, a essência do eu – se estiver preparado para enfrentar as consequências mais extremas e perigosas.

E, efetivamente, ao procurar se tornar sobre-humano, esse jovem imprudente se torna inumano. O coração que ele guardou, escondido, lentamente murcha e cria pêlos, simbolizando sua própria descida à animalidade. Finalmente, o bruxo é reduzido a um violento animal que arrebatava o que quer à força, e morre na inútil tentativa de recuperar aquilo que, então, estava para sempre fora do seu alcance – um coração humano.

Embora um tanto antiquada, a expressão inglesa “ter um coração peludo” foi incorporada à linguagem cotidiana para descrever um bruxo ou bruxa frio ou insensível. Honória, minha tia solteirona, sempre alegou que desmanchava um noivado com um bruxo da Seção de Controle do Uso Indevido da Magia porque descobriu em tempo que “ele possuía um coração peludo”. (Corria, porém, o boato de que, na realidade, ela o surpreendera acariciando libidinosamente uns toletes,¹¹ o que julgou profundamente chocante.) Mais recentemente, o livro de auto-ajuda *O coração peludo: um guia para bruxos que não querem se comprometer*¹² encabeçou a lista dos mais vendidos.





Há muitos e muitos anos, em uma terra muito distante, vivia um rei apalermado que decidiu que somente ele devia ter poderes mágicos.

Assim, ordenou que o chefe do seu exército formasse uma Brigada de Caçadores de Bruxos, e equipou-a com uma matilha de ferozes cães negros. Ao mesmo tempo, determinou que em cada aldeia e cidade de suas terras fosse lida a seguinte proclamação: “O rei procura um Instrutor de Magia.”

Nenhum bruxo ou bruxa ousou se candidatar ao cargo, pois estavam todos escondidos da Brigada de Cacadores de Bruxos.

Entretanto, um astucioso charlatão, sem qualquer poder mágico, viu nisso uma chance de enriquecer e apresentou-se ao palácio como um bruxo de enorme perícia. O charlatão executou alguns truques simples que convenceram o rei dos seus poderes mágicos, e foi imediatamente nomeado Grande Feiticeiro-Chefe, Mestre Régio de Magia.

O charlatão pediu ao rei que lhe desse um polpudo saco de ouro para ele poder comprar varinhas e outros materiais mágicos necessários. Pediu, ainda, vários rubis graúdos para serem usados no lançamento de feitiços curativos e uns dois cálices de prata para guardar e maturar poções. Tudo isso o apalermado rei lhe entregou.

O charlatão guardou o tesouro a salvo em sua própria casa e voltou aos jardins do palácio.

Ele não sabia, no entanto, que estava sendo observado por uma velha que vivia em um casebre na periferia dos jardins do palácio. Seu nome era Babbitty, e ela era uma lavadeira que mantinha as roupas de cama e mesa do palácio macias, cheirosas e alvas. Espreitando por trás

dos lençóis que secavam no varal, Babbitty viu o charlatão partir dois galhinhos de uma das árvores do rei e desaparecer no interior do palácio.

O charlatão entregou um dos gravetos ao rei e lhe garantiu que era uma varinha de formidável poder.

– Mas somente produzirá resultados – disse o charlatão – quando o senhor se mostrar merecedor.

Toda manhã o charlatão e o apalermado rei saíam aos jardins onde agitavam suas varinhas e bradavam disparates para o céu. O charlatão tinha o cuidado de executar mais truques, de modo a manter o rei convencido da perícia do seu grande feiticeiro e do poder das varinhas que tinham lhe custado tanto ouro.

Certa manhã, quando o charlatão e o rei apalermado faziam floreios com suas varinhas, pulavam em círculos e entoavam rimas sem sentido, uma grande gargalhada chegou aos ouvidos do rei. Babbitty, a lavadeira, apreciava o rei e o charlatão da janela de sua casinha, e gargalhava com tanto gosto que não tardou a desaparecer de vista, fraca demais para continuar de pé.

– Devo parecer muito indigno para fazer a velha lavadeira dar tantas risadas – disse o rei. Ele parou de pular e agitar a varinha e enrugou a testa. – Estou cansado de praticar! Quando estarei pronto para realizar feitiços régios diante dos meus súditos, feiticeiro?

O charlatão tentou tranquilizar seu discípulo, assegurando-lhe que logo seria capaz de feitos mágicos surpreendentes. Porém, as gargalhadas de Babbitty incomodaram o rei mais do que o charlatão imaginava.

– Amanhã – disse o rei –, convidaremos nossa corte para assistir ao seu rei realizar mágicas!

O charlatão viu que chegara a hora de apanhar seu tesouro e fugir.

– Ai de mim, será impossível! Esqueci-me de informar Vossa Majestade que preciso sair amanhã em uma longa viagem...

– Se você deixar este palácio sem a minha permissão, feiticeiro, minha Brigada de Caçadores de Bruxos o perseguirá com os seus cães! Amanhã de manhã você me ajudará a realizar mágicas diante dos nossos lordes e damas, e se alguém rir de mim, mandarei decapitá-lo!

O rei entrou enfurecido no palácio, deixando o charlatão só e amedrontado. Agora nem toda a sua astúcia seria capaz de salvá-lo, pois não poderia fugir nem tampouco ajudar o rei com a magia que nenhum dos dois conhecia.

Procurando uma válvula para aliviar seu medo e raiva, o charlatão se aproximou da janela de Babbitty, a lavadeira. Espiando para dentro da casa, viu a velhinha sentada à mesa, encerrando uma varinha. Em um canto às suas costas, os lençóis do rei estavam se lavando sozinhos em uma tina de madeira.

O charlatão compreendeu imediatamente que Babbitty era uma bruxa genuína, e que, tendo lhe causado aquele terrível problema, poderia também resolvê-lo.

– Sua bruxa velha! – berrou o charlatão. – Sua gargalhada me custou caro! Se não me ajudar, vou denunciá-la, e você é que será despedaçada pelos cães do rei!

A velha Babbitty sorriu para o charlatão e tranqüilizou-o, dizendo que faria tudo em seu poder para ajudá-lo.

O charlatão lhe deu instruções para se esconder em uma moita enquanto o rei apresentava o seu espetáculo de magia, e para executar os feitiços do rei sem que ele soubesse. Babbitty concordou com o plano, mas fez uma pergunta.

– E, meu senhor, se o rei tentar um feitiço que Babbitty não seja capaz de realizar?

O charlatão zombou.

– A sua mágica é superior à imaginação daquele tolo – garantiu-lhe o homem e se retirou para o castelo muito satisfeito com a própria esperteza.

Na manhã seguinte todos os lordes e damas do reino se reuniram nos jardins do palácio. O rei subiu a um palco à frente deles acompanhado pelo charlatão.

– Primeiro, farei o chapéu dessa dama desaparecer! – anunciou o rei, apontando o seu galhinho para uma dama.

Do meio de uma moita próxima, Babbitty apontou a varinha para o chapéu e o fez sumir. Grande foi o espanto e a admiração da nobreza e forte o seu aplauso para o jubiloso rei.

– A seguir, farei aquele cavalo voar! – anunciou o rei, apontando o galhinho para o próprio ginete.

Do meio da moita, Babbitty apontou a varinha para o cavalo e o animal se elevou no ar.



Os nobres ficaram ainda mais arrebatados e surpresos, e, aos gritos, manifestaram o seu apreço pelo rei mágico.

– E, agora – disse o rei, correndo o olhar ao redor em busca de uma idéia; e o capitão de sua Brigada de Caçadores de Bruxos correu para o rei.

– Majestade – disse o capitão –, esta manhã, Sabre morreu depois de comer um cogumelo venenoso! Ressuscite-o, majestade, com a sua varinha!

E o capitão carregou até o palco o corpo sem vida do maior dos cães caçadores de bruxos.

O apalermado rei brandiu o seu galhinho e apontou para o cão

morto. Mas, no meio da moita, Babbitty sorriu, e não se deu sequer o trabalho de erguer a varinha, porque nenhuma mágica é capaz de ressuscitar os mortos.

Ao ver que o cão continuava imóvel, os nobres começaram primeiro a murmurar e depois a rir. Desconfiaram que os primeiros dois feitos do rei, afinal, não tinham passado de simples truques.

– Por que não está funcionando? – gritou o rei para o charlatão, que recorreu ao último artilheira que lhe restava.

– Ali, majestade, ali! – gritou ele, apontando para a moita onde Babbitty estava escondida. – Vejo-a claramente, a bruxa má que está bloqueando a nossa magia com os seus próprios feitiços malignos! Prenda-a, alguém, prenda-a!

Babbitty fugiu da moita, e a Brigada de Caçadores de Bruxos saiu em sua perseguição, soltando os cães, que latiram longamente, sedentos pelo sangue da bruxa. Mas, ao alcançar uma sebe baixa, a bruxa desapareceu de vista, e quando o rei, o charlatão e todos os cortesãos chegaram ao outro lado, encontraram a matilha caçadora latindo e escarafunchando ao redor de uma árvore velha e curvada.

– Ela se transformou em uma árvore! – berrou o charlatão e, temendo que Babbitty retomasse sua forma humana e o denunciasses, acrescentou: – Derrube-a, Vossa Majestade, é assim que se lida com bruxas más!

Imediatamente trouxeram um machado, e a velha árvore foi abatida com sonoros vivas dos cortesãos e do charlatão.

Entretanto, quando se preparavam para retornar ao palácio, o som de uma gargalhada os fez parar de estalo.

– Tolos! – exclamou a voz de Babbitty do toco que eles haviam deixado para trás.

– Bruxos e bruxas não podem ser mortos rachando-os ao meio! Se não acreditam em mim, peguem o machado e cortem o grande feiteiro ao meio!



O capitão da Brigada de Caçadores de Bruxos se apressou a fazer a experiência, mas, quando ergueu o machado, o charlatão caiu de joelhos pedindo misericórdia e confessando toda a sua maldade. Ao vê-lo sendo arrastado para a masmorra, o toco de árvore gargalhou mais alto que nunca.

– Quando cortou uma bruxa ao meio, Vossa Majestade desencadeou uma terrível maldição sobre o seu reino! – disse o toco ao rei aterrorizado. – De hoje em diante, cada maldade que o senhor infligir aos meus companheiros bruxos se refletirá como uma machadada do lado do seu corpo, até o senhor desejar morrer.

Ao ouvir isso, o rei também caiu de joelhos e disse ao toco que faria imediatamente uma proclamação, protegendo todos os bruxos do seu reino e deixando-os praticar sua magia em paz.

– Muito bem – disse o toco –, mas o senhor ainda não compensou Babbitty!

– Farei qualquer coisa, qualquer coisa que pedir! – exclamou o apalermado rei, torcendo as mãos diante do toco.

– O senhor construirá uma estátua de Babbitty em cima de mim, em memória da sua pobre lavadeira, para lembrá-lo para sempre de sua própria tolice! – ordenou o toco.

O rei concordou imediatamente e prometeu contratar o maior escultor da terra para fazer uma estátua de ouro puro. Depois o envergonhado rei e toda a nobreza retornaram ao palácio, deixando o toco dando gargalhadas às suas costas.

Quando os jardins se esvaziaram novamente, esgueirou-se do buraco entre as raízes do toco uma velha coelha robusta e bigoduda com uma varinha presa entre os dentes. Babbitty saiu saltando pelos jardins para muito longe, a estátua de ouro da lavadeira, que recobria o toco, durou para sempre, e nunca mais os bruxos foram perseguidos naquele reino.

Comentários de Alvo Dumbledore sobre “Babbitty, a Coelho, e seu Toco Gargalhante”



A história de “Babbitty, a Coelho, e seu Toco Gargalhante” é, sob muitos aspectos, o conto de Beedle mais “real”, na medida em que a magia descrita na história está quase totalmente de acordo com as conhecidas leis da magia.

Foi graças a essa história que muitos de nós descobrimos que a magia não podia ressuscitar os mortos – o que foi um grande desapontamento e um choque, convencidos que estávamos na infância de que nossos pais seriam capazes de acordar os nossos ratos e gatos com um aceno de varinha. E, embora tenham transcorrido uns seis séculos desde que Beedle escreveu esse conto, e desde então tenhamos concebido inúmeras maneiras de manter a ilusão da presença continuada dos entes que amamos,¹³ os bruxos ainda não descobriram como juntar corpo e alma uma vez que a morte ocorra. Diz o eminente filósofo bruxo Bertrand de Pensées-Profondes em sua famosa obra *Um estudo da possibilidade de reverter os efeitos metafísicos e reais da morte natural, com especial atenção à reintegração da essência com a matéria*: “Desistam. Isto jamais acontecerá.”

O conto de Babbitty, a Coelho, porém, nos oferece uma das primeiras menções literárias a um animago, pois Babbitty, a lavadeira, é dotada dessa rara habilidade mágica de se transformar em animal, quando quer.

Os animagos formam uma pequena fração da população bruxa. Atingir a transformação perfeita e espontânea de humano para animal exige muito estudo e prática, e muitos bruxos consideram que seu tempo pode ser melhor empregado em outras atividades. Certamente, a aplicação de tal talento é limitada a não ser que a pessoa tenha grande necessidade de se disfarçar ou se ocultar. Por esta razão, o Ministério da Magia insiste em registrar os animagos, pois não resta dúvida de que tal tipo de feitiço tem maior utilidade para aqueles que se dedicam a atividades sub-reptícias, secretas ou até criminosas.¹⁴

É duvidoso que algum dia tenha havido uma lavadeira capaz de se transformar em coelha; entretanto, alguns historiadores da magia têm sugerido que Beedle criou Babbitty à feição da famosa francesa Lisette de Lapin, que foi condenada por feitiçaria em Paris, em 1422. Para assombro dos seus carcereiros trouxas, que mais tarde foram julgados por ajudar a bruxa a escapar, Lisette sumiu de sua cela prisional na véspera de sua execução. Embora nunca tenha se provado que Lisette fosse um animago que conseguiu se espremer entre as grades da janela de sua cela, subseqüentemente, um grande coelho branco foi avistado atravessando o Canal da Mancha em um caldeirão equipado com uma vela, e um coelho semelhante tornou-se mais tarde conselheiro de confiança na corte do rei Henrique VI.¹⁵

O rei na história de Beedle é um trouxa imbecil que, ao mesmo tempo, cobiça e teme a magia. Ele acredita que pode se tornar bruxo simplesmente aprendendo encantamentos e agitando uma varinha.¹⁶ Ignora inteiramente a verdadeira natureza da magia e dos bruxos, e, portanto, engole as absurdas sugestões tanto do charlatão quanto de Babbitty. Tal atitude é típica de um determinado tipo de mentes trouxas: em sua ignorância, estão prontas a aceitar toda sorte de impossibilidades a respeito da magia, inclusive as hipóteses de que Babbitty se transforme em uma árvore que ainda pode pensar e falar. (Neste ponto, vale ainda notar que, embora Beedle use o artifício de fazer uma árvore falar para ressaltar como o rei trouxa é ignorante, ele nos pede também para acreditar que Babbitty é capaz de falar enquanto coelho. Isto poderia ser uma licença poética, mas acho mais provável que Beedle tenha ouvido falar de animagos sem jamais ter conhecido um, porque esta é a única liberdade que ele toma em relação às leis da magia em sua história. Os animagos não retêm o poder da fala humana enquanto sob a forma animal, embora conservem a capacidade humana de raciocinar. Isto, como qualquer escolar sabe, é a diferença fundamental entre ser animago e se transfigurar em animal. Neste último caso, a pessoa se transforma inteiramente em um animal e, em conseqüência, desconhece a magia, perde a consciência de ter sido bruxo, e precisaria de alguém que o transfigurasse em sua forma original.)

Creio ser possível que, ao preferir que sua heroína finja se transformar em árvore e ameace o rei com a dor de uma machadada no próprio corpo, Beedle tenha se inspirado em tradições e práticas reais da magia. As árvores com madeira apropriada para varinhas sempre foram ferozmente protegidas por seus fabricantes, que cuidam delas, e quando alguém as corta para roubá-las, se arrisca a expor-se não apenas à malícia dos tronquilhos¹⁷ que normalmente fazem seus ninhos ali, como também a efeitos adversos dos Feitiços de Proteção com que seus donos as cercaram. Na época de Beedle, a Maldição

Cruciatus ainda não tinha sido declarada ilegal pelo Ministério da Magia,¹⁸ e poderia ter produzido a exata sensação que Babbitty usa para ameaçar o rei.







❧ O CONTO DOS TRÊS IRMÃOS ❧

Era uma vez três irmãos que estavam viajando por uma estrada deserta e tortuosa ao anoitecer... Depois de algum tempo, os irmãos chegaram a um rio fundo demais para vadear e perigoso demais para atravessar a nado. Os irmãos, porém, eram versados em magia, então simplesmente agitaram as mãos e fizeram aparecer uma ponte sobre as águas traiçoeiras. Já estavam na metade da travessia quando viram o caminho bloqueado por um vulto encapuzado.



E a Morte falou. Estava zangada por terem lhe roubado três vítimas, porque o normal era os viajantes se afogarem no rio. Mas a Morte foi astuta. Fingiu cumprimentar os três irmãos por sua magia, e disse que cada um ganhara um prêmio por ter sido inteligente o bastante para lhe escapar.

Então, o irmão mais velho, que era um homem combativo, pediu a varinha mais poderosa que existisse: uma varinha que sempre vencesse os duelos para seu dono, uma varinha digna de um bruxo que derrotara a Morte! Ela atravessou a ponte e se dirigiu a um vetusto sabugueiro na margem do rio, fabricou uma varinha de um galho da árvore e entregou-a ao irmão mais velho.

Então, o segundo irmão, que era um homem arrogante, resolveu humilhar ainda mais a Morte e pediu o poder de restituir a vida aos que ela levava. Então a Morte apanhou uma pedra da margem do rio e entregou-a ao segundo irmão, dizendo-lhe que a pedra tinha o poder de ressuscitar os mortos.

Então, a Morte perguntou ao terceiro e mais moço dos irmãos o que queria. O mais moço era o mais humilde e também o mais sábio dos irmãos, e não confiou na Morte. Pediu, então, algo que lhe permitisse sair daquele lugar sem ser seguido por ela. E a Morte, de má vontade, lhe entregou a própria Capa da Invisibilidade.

Então, a Morte se afastou para um lado e deixou os três irmãos continuarem viagem e foi o que eles fizeram, comentando, assombrados, a aventura que tinham vivido e admirando os presentes da Morte.

No devido tempo, os irmãos se separaram, cada um tomou um destino diferente.

O primeiro irmão viajou uma semana ou mais e, ao chegar a uma aldeia distante, procurou um colega bruxo com quem tivera uma briga. Armado com a varinha de sabugueiro, a Varinha das Varinhas, ele não poderia deixar de vencer o duelo que se seguiu. Deixando o inimigo morto no chão, o irmão mais velho dirigiu-se a uma estalagem, onde se gabou, em altas vozes, da poderosa varinha que arrebatara da própria Morte, e de que a arma o tornava invencível.

Na mesma noite, outro bruxo aproximou-se sorrateiramente do irmão mais velho enquanto dormia em sua cama, embriagado pelo vinho. O ladrão levou a varinha e, para se garantir, cortou a garganta do irmão mais velho.

Assim, a Morte levou o primeiro irmão.

Entrementes, o segundo irmão viajou para a própria casa, onde vivia sozinho. Ali, tomou a pedra que tinha o poder de ressuscitar os mortos e virou-a três vezes na mão. Para sua surpresa e alegria, a figura de uma moça que tivera esperança de desposar antes de sua morte precoce surgiu instantaneamente diante dele.

Contudo, ela estava triste e fria, como que separada dele por um véu. Embora tivesse retornado ao mundo dos mortais, seu lugar não era ali, e ela sofria. Diante disso, o segundo irmão, enlouquecido pelo desesperado desejo, matou-se para poder verdadeiramente se unir a ela.

Assim, a Morte levou o segundo irmão.

Embora a Morte procurasse o terceiro irmão durante muitos anos, jamais conseguiu encontrá-lo. Somente quando atingiu uma idade avançada foi que o irmão mais moço despiu a Capa da Invisibilidade e deu-a de presente ao filho. Acolheu, então, a Morte como uma velha amiga e acompanhou-a de bom grado, e, iguais, partiram desta vida.



Comentários de Alvo Dumbledore sobre “O conto dos três irmãos”



Quando eu era criança essa história me causou uma profunda impressão. Ouvi-a primeiramente contada por minha mãe, e logo tornou-se o conto que eu pedia com mais frequência na hora de dormir. Isto sempre provocava discussões com o meu irmão mais novo, Aberforth, cuja história favorita era “Bodalhão, o Bode Resmungão”.

A moral de “O conto dos três irmãos” não poderia ser mais clara: os esforços humanos para evadir ou superar a morte estão sempre fadados ao desapontamento. O terceiro irmão da história (“o mais humilde e também o mais sábio”) é o único que compreende isso, pois, tendo escapado uma vez da morte, por um triz, o melhor que poderia esperar era adiar o próximo encontro o máximo possível. O mais moço sabe que zombar da Morte – envolver-se em violência, como o primeiro irmão, ou ocupar-se da sombria arte da necromancia,¹⁹ como o segundo irmão – significa medir forças com um inimigo ardiloso que não pode perder.

A ironia é que se formou uma curiosa lenda em torno dessa história, que contradiz exatamente a mensagem original. A lenda argumenta que os prêmios que a Morte dá aos irmãos – uma varinha imbatível, uma pedra capaz de ressuscitar os mortos e uma Capa da Invisibilidade imperecível – são objetos verdadeiros que existem no mundo real. E vai além: se alguém vem a se tornar o legítimo possuidor dos três, torna-se então “senhor da Morte”, o que tem sido comumente entendido que será invulnerável, e mesmo imortal.

Podemos rir com uma certa tristeza do que isto nos diz da natureza humana. A interpretação mais caridosa seria: “A esperança brota eternamente.”²⁰ Ainda que, segundo Beedle, dois desses três objetos sejam extremamente perigosos, e sua clara mensagem é que, no fim, a Morte virá nos buscar, uma minoria na comunidade bruxa insiste em acreditar que Beedle estava lhes enviando uma mensagem cifrada,

dizendo exatamente o inverso do que escreveu à tinta, mensagem esta que somente eles são suficientemente inteligentes para entender.

Tal teoria (ou talvez “desesperada esperança” seja o termo mais preciso) é respaldada por pouquíssimas provas reais. É verdade que a Capa da Invisibilidade, embora rara, existe em nosso mundo; contudo, a história deixa claro que a Capa da Morte é de uma durabilidade ímpar.²¹ Durante os muitos séculos que medeiam a época de Beedle e a nossa, ninguém jamais afirmou ter encontrado a Capa da Morte. A explicação dos verdadeiros crentes é a seguinte: ou os descendentes do terceiro irmão desconhecem a origem da capa, ou a conhecem e estão resolvidos a comprovar a sabedoria do seu antepassado, não alardeando esse fato.

Muito naturalmente, a pedra tampouco foi encontrada. Observei anteriormente, ao comentar “Babbitty, a Coelha, e seu Toco Gargalhante”, que continuamos incapazes de ressuscitar os mortos, e temos todas as razões para supor que isto jamais acontecerá. Vis substituições foram naturalmente ensaiadas pelos bruxos das trevas criadores dos Inferi,²² que são apenas fantoches, e não seres humanos de fato ressuscitados. Acresce que a história de Beedle é muito explícita quanto ao fato de que o amor perdido do segundo irmão nunca ressurgiu realmente dos mortos. Foi enviado pela Morte para atrair o segundo irmão às suas garras e, portanto, manteve-se fria, distante, tantalizantemente presente e ausente.²³

Resta-nos, então, a varinha, e aqui os que se obstinam em acreditar na mensagem secreta de Beedle têm pelo menos indícios históricos para fundamentar suas delirantes suposições. Seja porque gostem de se vangloriar ou intimidar seus possíveis adversários, seja porque realmente acreditam no que dizem – o fato é que os bruxos há séculos afirmam possuir uma varinha mais poderosa do que qualquer outra, até mesmo uma varinha “invencível”, a Varinha das Varinhas. Alguns chegaram ao exagero de alegar que sua varinha é feita de sabugueiro, como a que a Morte supostamente fabricou. Tais objetos receberam nomes, entre os quais “a Varinha do Destino” e “a Varinha da Morte”.

Não admira que velhas superstições tenham se desenvolvido em torno de nossas varinhas, que são, afinal, nossas ferramentas e armas mágicas mais importantes. Algumas (e, portanto, seus donos) são supostamente incompatíveis:

*Se a varinha dele é carvalho, e a dela, azevinho
Casarem-se os dois será um descaminho*

ou indicam falhas no caráter:

*Castanheiro preguiçoso, sorveira falastrona
freixo queixo-duro, aveleira resmungona*

E, com efeito, nessa categoria de máximas sem comprovação encontramos:

Varinha de sabugueiro, azar o ano inteiro.

Seja porque a Morte fabrica a varinha ficcional com sabugueiro na história de Beedle, seja porque os bruxos sedentos de poder ou violentos têm persistentemente afirmado que suas varinhas são feitas de sabugueiro, esta madeira não goza da preferência dos fabricantes de varinhas.

A primeira alusão bem documentada a uma varinha de sabugueiro dotada de poderes particularmente fortes e perigosos foi àquela que pertenceu a Emerico, cognominado “o Mal”, um bruxo de vida curta, mas excepcionalmente agressivo, que aterrorizou o sul da Inglaterra no início da Idade Média. Morreu como tinha vivido, em um encarniçado duelo com outro bruxo conhecido por Egberto. Ignora-se que fim levou Egberto, embora a expectativa de vida dos duelistas medievais fosse geralmente baixa. Nos tempos anteriores à criação de um Ministério da Magia para regular o uso da magia negra, os duelos eram geralmente fatais.

Um século depois, outro personagem desagradável, de nome Godelot, expandiu o estudo da magia negra registrando uma coleção de feitiços perigosos, com o auxílio de uma varinha descrita como “mia amijga mas maluada e sottill, cum coorpo de sabugueiro, que conhece camijnhos de magia mui maligna”. (*Magia mui maligna* se tornou o título da obra-prima de Godelot.)

Como podemos observar, Godelot considera sua varinha uma colaboradora, quase uma instrutora. Aqueles que estão familiarizados com as tradições das varinhas²⁴ concordarão que elas realmente absorvem o conhecimento de quem as usa, embora tal processo seja imprevisível e imperfeito; é preciso levar em consideração todo tipo de fatores adicionais, tais como as relações entre a varinha e seu usuário, para compreender a eficiência do seu desempenho com determinado indivíduo. Ainda assim, é provável que uma varinha hipotética que tenha passado pelas mãos de muitos bruxos das trevas teria, no mínimo, uma marcada afinidade pelos tipos de magia mais perigosos que há.

A maioria dos bruxos prefere uma varinha que os tenha “escolhido” a qualquer outra de segunda mão, precisamente porque esta última terá adquirido hábitos do seu dono anterior que podem não ser compatíveis com o estilo de magia do novo dono. A prática comum de enterrar (ou queimar) a varinha com o seu dono, quando ele morre, também contribui para impedir que uma varinha aprenda com numerosos mestres. Os que acreditam na varinha de sabugueiro, no

entanto, sustentam que, dada a maneira com que ela sempre transferiu sua lealdade entre donos – o próximo superando o anterior, em geral matando-o –, a varinha de sabugueiro nunca foi destruída nem enterrada, antes sobreviveu para acumular sabedoria, força e poder muito além do normal.

Sabe-se que Godelot pereceu em seu próprio porão, onde foi trancafiado pelo filho demente, Hereward. É de se supor que o filho tenha se apossado da varinha do pai, ou este último teria conseguido fugir, mas que destino Hereward terá dado à varinha não sabemos ao certo. Sabemos, sim, que uma varinha chamada “Varinha de Eldrun” por seu dono, Barnabás Deverill, surgiu no início do século XVIII, e que este bruxo a usou para talhar sua reputação de guerreiro temível, até seu reino de terror ser encerrado pelo igualmente notório Loxias, que lhe tomou a varinha e a rebatizou de “a Varinha da Morte”, usando-a para destruir qualquer um que o desagradasse. É difícil acompanhar a trajetória subsequente da varinha de Loxias, pois muitos alegam tê-lo matado, inclusive a própria mãe.

O que deve ocorrer a qualquer bruxo inteligente que estude a pretensa história da Varinha das Varinhas é que todo homem que afirme ter sido seu dono²⁵ insistiu em sua “invencibilidade”, quando os fatos que se conhecem sobre sua passagem pelas mãos de muitos donos demonstram não só que ela foi vencida centenas de vezes, como atraiu tanta confusão quanto Bodalhão, o Bode Resmungão, atraía moscas. Em última análise, a busca pela Varinha das Varinhas corrobora uma observação que tive oportunidade de fazer muitas vezes no curso de minha longa vida: que os humanos têm um pendor para escolher precisamente as coisas que lhes fazem mal.

Qual de nós, porém, teria revelado a sabedoria do terceiro irmão, se lhe fosse oferecido escolher o melhor presente da Morte? Bruxos e trouxas são igualmente imbuídos de sede de poder; quantos teriam resistido à “Varinha do Destino”? Que ser humano, tendo perdido um ente amado, poderia resistir à tentação da Pedra da Ressurreição? Mesmo eu, Alvo Dumbledore, acharia mais fácil recusar a Capa da Invisibilidade; o que prova apenas que, esperto como sou, continuo sendo um bobalhão tão grande quanto os demais.



Notas de rodapés

1. É verdade que os bruxos e bruxas legítimos tinham razoável experiência em escapar da fogueira, do cepo e da forca (ver meus comentários sobre Lisette de Lapin nas notas sobre “Babbitty, a Coelho, e seu Toco Gargalhante”). Contudo, ocorreram de fato numerosas mortes: Sir Nicholas de Mimsy-Porpington (em vida, um bruxo na corte real e, na morte, o fantasma da Torre da Grifinória) teve sua varinha confiscada antes de ser trancado em uma masmorra, e assim ficou impedido de usar magia para fugir à sua execução; e as famílias bruxas eram particularmente sujeitas a perder membros mais jovens, cuja inabilidade para controlar seus poderes mágicos os tornava conspícuos e vulneráveis aos caçadores de bruxos.
2. {O bruxo abortado ou aborto é o filho de pais bruxos que não possui poderes mágicos. Tal ocorrência é rara. Os bruxos e bruxas filhos de pais trouxas são muito mais comuns. JKR}
3. Como eu próprio.
4. O professor Beery mais tarde deixou Hogwarts para ensinar na A.B.A.D. (Academia Bruxa de Arte Dramática), onde confessou-me, certa vez, ter forte aversão por encenar essa história por acreditá-la azarada.
5. Veja *Animais fantásticos & onde habitam* para uma descrição conclusiva deste curioso bicho. Jamais devia ser intencionalmente introduzido em um salão com painéis de madeira, nem receber um Feitiço de Ingurgitamento.
6. O professor Kettleburn sobreviveu a nada menos que sessenta e dois trimestres sob observação durante o tempo em que ocupou o cargo de professor de Trato das Criaturas Mágicas. Suas relações com o meu predecessor em Hogwarts, o professor Dippet, sempre foram tensas, pois este o considerava meio irresponsável. Na época em que me tornei diretor, no entanto, o professor Kettleburn já se acalmara consideravelmente, embora sempre houvesse alguém a comentar

com cinismo que, restando-lhe apenas um e meio dos membros com que nascera, ele era forçado a levar a vida menos ativamente.

7. Minha resposta motivou várias outras cartas do sr. Malfoy, mas, como continham principalmente comentários afrontosos sobre a minha sanidade, meus pais e higiene, sua relevância para este comentário é remota.
8. Segundo registrou em seu próprio diário, Beatrix Bloxam jamais se recuperou do abalo de ter ouvido a tia contar essa história às suas primas mais velhas. “Por acaso, a minha orelhinha encostou no buraco da fechadura. Só posso imaginar que devo ter ficado paralisada de horror, uma vez que ouvi involuntariamente a repulsiva história, sem falar nos detalhes chocantes do caso muitíssimo imoral do meu tio Nobby, a megera local e um saco de bulbos saltadores. O choque quase me matou; passei uma semana de cama e tão profundamente traumatizada que desenvolvi o hábito de andar durante o sono e toda noite espreitar à mesma fechadura, até que o meu querido pai, zelando pelo meu bem, pôs um Feitiço Adesivo na minha porta na hora de dormir.” Aparentemente, Beatrix não conseguiu uma maneira de adequar “O coração peludo do mago” aos ouvidos sensíveis das crianças, pois jamais o reescreveu para *Os contos do chapéu-de-sapo*.
9. {O termo “mago” usado para se referir ao protagonista desse conto é muito antigo. Embora seja intercambiável com “bruxo”, designou originalmente aquele que aprendeu as artes marciais e duelísticas próprias da magia. Era também um título concedido a bruxos que tivessem realizado feitos de bravura, tal como os trouxas são por vezes nomeados cavaleiros por atos de valor. Ao chamar o jovem bruxo dessa história de “mago”, Beedle indica que ele já era reconhecido por sua especial perícia em magia ofensiva. Em nossos dias, “mago” é usado de duas maneiras: na descrição de um bruxo de aparência excepcionalmente feroz, ou como um título indicativo de extraordinário talento ou realização. Assim, Dumbledore, um mago, é bruxo-presidente da Suprema Corte dos Bruxos. JKR}
10. Hector Dagworth-Granger, fundador da Mui Extraordinária Sociedade dos Preparadores de Poções, explica: “Violentas paixonites podem ser induzidas por um competente preparador de poções, mas até hoje ninguém conseguiu criar o vínculo verdadeiramente incondicional, eterno, irrompível, o único que pode ser chamado de Amor.”
11. Toletes são seres rosados, semelhantes a cogumelos cerdosos. É

difícil entender por que alguém iria querer acariciá-los. Maiores informações em *Animais fantásticos & onde habitam*.

12. Não deve ser confundido com *Focinho peludo, coração humano*, um relato comovente da luta de um homem contra a licantropia.
13. {As fotos e os retratos de bruxos têm movimentos e (no caso destes últimos) falam como seus personagens. Outros objetos raros, como o Espelho de Ojesed, podem também refletir mais do que uma imagem estática de alguém querido que perdemos. Os fantasmas são versões transparentes, dinâmicas, falantes e pensantes dos bruxos e bruxas que desejaram, por alguma razão, permanecer na terra. JKR}
14. {A professora McGonagall, diretora de Hogwarts, me pediu que esclarecesse que ela se tornou um animago em decorrência de suas extensas pesquisas em todos os campos da Transfiguração, e que jamais usou sua habilidade de se transformar em gato com nenhum objetivo subreptício, à exceção das atividades legais em favor da Ordem da Fênix, nas quais o sigilo e o disfarce eram imperativos. JKR}
15. Isto pode ter contribuído para a reputação de instabilidade mental daquele rei trouxa.
16. Conforme demonstraram as intensas pesquisas do Departamento de Mistérios que remontam a 1672, bruxos nascem feitos. Ainda que a habilidade fortuita de realizar mágicas ocorra em pessoas que aparentemente descendem de não-bruxos (e embora vários estudos sugiram que terá sempre havido alguém bruxo em sua árvore genealógica), trouxas não podem realizar mágicas. O melhor – ou pior – a que poderiam aspirar são efeitos aleatórios e não controláveis gerados por uma varinha mágica genuína, que, sendo um instrumento supostamente canalizador de magia, retém, por vezes, um poder residual que pode descarregar em um dado momento – veja também as notas sobre a tradição das varinhas em “O conto dos três irmãos”.
17. Para a descrição completa desses pequenos e curiosos habitantes das árvores, veja *Animais fantásticos & onde habitam*.
18. As Maldições Cruciatus, Imperius e Avada Kedavra foram classificadas como Imperdoáveis em 1717, com as mais rigorosas penalidades associadas ao seu uso.
19. {Necromancia é a magia negra que ressuscita os mortos. É um ramo da magia que nunca teve sucesso, como a nossa história deixa

bem claro. JKR}

20. {A citação demonstra que Alvo Dumbledore era não só excepcionalmente instruído em termos de bruxaria, como também familiarizado com os escritos do poeta trouxa Alexander Pope. JKR}
21. {As Capas da Invisibilidade não são, em geral, infalíveis. Podem rasgar ou se tornar opacas com a idade, ou os feitiços nela lançados podem enfraquecer, ou ser anulados por Feitiços de Revelação. É por isso que os bruxos habitualmente recorrem, no primeiro caso, aos Feitiços da Desilusão para se camuflarem ou se ocultarem. Alvo Dumbledore era conhecido por sua capacidade de executar um Feitiço da Desilusão tão poderoso que se tornava invisível sem recorrer à capa. JKR}
22. {Inferi são cadáveres reanimados por magia negra. JKR}
23. Muitos críticos acreditam que Beedle se inspirou na Pedra Filosofal, elemento essencial do Elixir da Vida que induz a imortalidade, quando criou essa pedra capaz de ressuscitar os mortos.
24. Como eu.
25. Nenhuma bruxa jamais afirmou ter sido dona da Varinha das Varinhas. Extraíam disso a conclusão que quiserem.



Desde 2001, *Quadribol Através dos Séculos* e *Animais Fantásticos e Onde Habitam* angariaram aproximadamente £20 milhões para a Comic Relief. Esse valor é muito importante, e já está sendo usado para mudar vidas.

O dinheiro angariado através da venda desta edição irá apoiar sua missão em busca de um mundo justo e livre de pobreza, inclusive ajudando crianças e jovens no Reino Unido, e ao redor do mundo, preparando-os para o futuro com segurança, saúde e educação.

Estamos especialmente interessados em ajudar as crianças que nasceram nas circunstâncias mais difíceis, situações em que há conflitos, violência, negligência ou abuso.

Para saber mais sobre a Comic Relief, visite comicroelief.com e siga-nos nas nossas redes sociais.



Há pelo menos 5,4 milhões de crianças vivendo em orfanatos ao redor do mundo, ainda que 80% delas não sejam órfãs.

A maioria das crianças é institucionalizada porque os pais são pobres e não conseguem sustentá-las adequadamente. E embora muitas instituições sejam criadas ou financiadas com boas intenções, mais de oitenta anos de pesquisa provam que a criação de crianças em orfanatos prejudica a saúde e o desenvolvimento, aumenta a exposição a maus-tratos e ao tráfico e reduz gravemente suas oportunidades de ter um futuro feliz e saudável.

Para simplificar, as crianças precisam de famílias, e não de orfanatos.

A Lumos, organização filantrópica fundada por J.K. Rowling, teve seu nome inspirado por um feitiço de criação de luz de Harry Potter, que leva a luz aos lugares mais escuros. Na Lumos, é exatamente isto que fazemos. Revelamos as crianças escondidas em instituições e transformamos sistemas de assistência globalmente, para que todas as crianças tenham as famílias de que precisam e os futuros que merecem.

Agradecemos a você por comprar este livro. Se quiser se juntar a J.K. Rowling e à Lumos e fazer parte de nosso movimento global pela mudança, pode descobrir como participar em wearelumos.org, [@lumos](https://www.facebook.com/lumos) e no [Facebook](https://www.facebook.com/lumos).

Continue a sua jornada no Wizarding World™ ...

HARRY POTTER

Em seu aniversário de 11 anos, Harry Potter descobre que é um mago e adentra um novo mundo encantado. Com seus amigos leais, Ron Weasley e Hermione Granger, uma aventura vertiginosa aguarda. Tudo pronto para descobrir o mundo bruxo?

Harry Potter e a Pedra Filosofal

Harry Potter e a Câmara Secreta

Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Harry Potter e a Ordem da Fênix

Harry Potter e o enigma do Príncipe

Harry Potter e as Relíquias da Morte

Também disponível em audiobook

Harry Potter e a Criança Amaldiçoada, Partes Um e Dois (Edição Especial do Roteiro de Ensaio)

Baseado na história original de J.K. Rowling, John Tiffany e Jack Thorne

Uma peça de Jack Thorne

BIBLIOTECA HOGWARTS

Leituras curtas e encantadoras, perfeitas para quem quer mais um pouquinho de magia após ler as histórias de Harry Potter.

Animais Fantásticos e Onde Habitam

Quadribol Através dos Séculos

Os Contos de Beedle, o Bardo

Também disponível em audiobook

ANIMAIS FANTÁSTICOS

O mundo mágico que você conhece, uma aventura que você ainda precisa descobrir. Mergulhe em um novo e extraordinário capítulo do mundo bruxo, ambientado décadas antes de Harry Potter por os pés em Hogwarts.

Animais Fantásticos e Onde Habitam: O Roteiro Original

Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald - Roteiro Original

Animais Fantásticos: Os segredos de Dumbledore - O roteiro completo

Roteiro de J.K. Rowling e Steve Kloves

Baseado no roteiro de J.K. Rowling

POTTERMORE PRESENTS

Explore ainda mais o mundo bruxo com estas fascinantes histórias curtas publicadas originalmente em Pottermore.com.

Histórias de Hogwarts: proezas, percalços e passatempos perigosos

Histórias de Hogwarts: poder, política e poltergeists petulantes

Hogwarts: Um guia imperfeito e impreciso

Título Original: The Tales of Beedle the Bard

Traduzido do inglês por Lia Wyler

Todos os direitos reservados; nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por quaisquer meios, seja eletrônico, mecânico, fotocópia ou outros meios, sem a prévia permissão da editor

Esta edição digital foi publicada por Pottermore Limited em 2016

Primeira publicação em papel impresso no Brasil em 2008 pela Lumos em associação com Editora Rocco Ltda.

Direitos Autorais de Texto e ilustrações © J.K. Rowling 2007/2008

© Direitos para a língua portuguesa reservados com exclusividade para o Brasil à Editora Rocco Ltda., 2008

Ilustração da capa © Pottermore Limited

WIZARDING WORLD and related trademarks, characters, names and indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc.

WIZARDING WORLD publishing and theatrical stage rights © J.K. Rowling.

All rights reserved.

The moral right of the author and illustrators have been asserted.

Batizada em homenagem ao feitiço luminoso nos livros de Harry Potter, a Lumos é uma instituição beneficente fundada por J.K. Rowling. A Lumos luta pelo direito de cada criança a uma família por meio da transformação das redes assistenciais ao redor do mundo. Nosso objetivo é iluminar um caminho para um futuro mais brilhante para as crianças, no qual todas elas possam crescer em famílias seguras e amorosas.

Lutamos pela família. Somos a Lumos.

Para saber mais, visite www.wearelumos.org

Lumos is the operating name of Lumos Foundation, a company limited by guarantee registered in England and Wales, number 5611912. Registered charity number 1112575.

ISBN 978-1-78939-169-5